4
VIAGGIO NEL TERRORE
J. H. BRENNAN
alla corte di re artù
librogame®

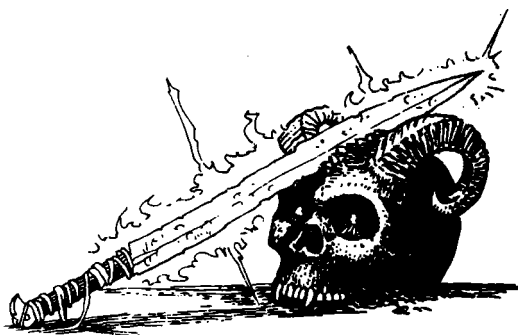
librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

VIAGGIO NEL TERRORE

J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Roberta Gefter Wondrich

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA

Iniziali:
Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

EQUIPAGGIAMENTO

A bordo della nave:

Isole:

Demondim (**12**)
Teschio (**109**)
Canto Fanciulle (**118**)
Perduta (**122**)
Dragone (**128**)
Naufragio (**137**)
Cinque Dita
(**79**)
(**85**)
(**102**)
(**142**)
(**147**)

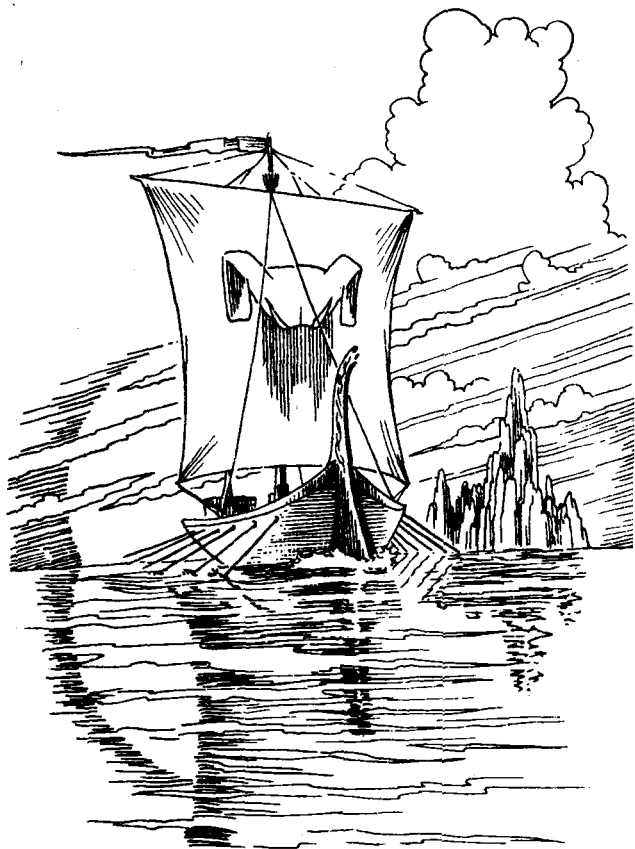
COMBATTIMENTI

Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:

MERLINO CHIAMA

Non ti muovere. Neanche un muscolo. Ti ho cercato dappertutto, per monti e per valli; mi servi qui, subito. Per essere preciso, mi servi nella mia epoca. Se ti raccontassi il pasticcio in cui si sono cacciati non ci crederesti. Ho bisogno di te, perciò raccogli le tue cose: ti serviranno un paio di dadi, una matita, della carta e una gomma da cancellare, tutto qui. Se non hai i dadi, usa quelli stampati in alto a destra sulla pagina. Il mio motto è «viaggia leggero», e sarà anche il tuo, visto che *viaggerai nel tempo.*

Hai già sentito parlare del viaggio nel tempo, non è vero? Il tuo corpo rimane dov'è ma io utilizzo la tua testa, voglio dire quello che c'è dentro, la tua mente, con la quale mi terrò in contatto durante tutto il percorso dal tuo tempo al mio. Io posso farlo perché sono un druido gallese. Il mio nome è Merlino, come ti ricorderai se sei già stato nel mio tempo. Sono il Capo Consigliere e Generale di Sua Maestà Re Artù, figlio di Uther Pendragon e Signore della Terra di Avalon. Mi chiamano Mago Merlino per i miei poteri magici.

Comunque non ho intenzione di starmene qua seduto tutto il giorno a sentire queste chiacchiere; devo prendere quello che c'è nella tua testa e metterlo in quella di un ragazzo del mio tempo di nome Pip. Pip lo Sgominatore di Stregoni, Pip l'Ammazzadraghi, Pip Colui Che Ha Chiuso L'Ingresso Del Regno Spettrale Dei Morti, per conferirgli tutti i titoli che ancora può ottenere.

Una nave sassone, sinistro preannuncio d'invasione!

Quando sarai giunto nel mio tempo, TU avrai il controllo di Pip. Deciderai ciò che Pip dovrà fare. E faremmo meglio a sbrigarci perché i Sassoni stanno per iniziare l'invasione: sono migliaia, omaccioni minacciosi su navi imponenti. C'è bisogno di un eroe che li affronti, anche da solo se necessario. E questo avverrà quando arriverà Pip, cioè quando arriverai TU.
Non avrai mica paura di migliaia di Sassoni bellicosi, non è vero? Non ho sentito bene la' risposta. Farai meglio a raccogliere in fretta il tuo equipaggiamento, perché sto per lanciare l'incantesimo.

Se non sei mai stato nel mio tempo prima d'ora, vai all'**1**. Se sai già tutto su combattimenti coi dadi, PUNTI DI VITA, incantesimi ecc., puoi andare direttamente al **2**. (Naturalmente puoi sempre rinfrescarti la memoria con le Regole di Combattimento alla fine del libro.)

1

Questa storia del viaggio nel tempo è nuova per te, vero? Non ti preoccupare, ne afferrerai subito i punti chiave.

Punti di Vita
Per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA, non devi far altro che giocare due dadi e fare il totale: poi lo moltiplichi per 4. Il numero finale va da 8 a 48. Se ti sembra troppo basso puoi rigiocare i dadi; puoi giocarli tre volte in tutto e scegliere il numero più alto che hai ottenuto. Quando hai stabilito i tuoi PUNTI DI

VITA, scrivili sul Registro d'avventura all'inizio del libro.

Combattimento

La prima cosa da fare in un combattimento è giocare due dadi per te e due per l'avversario. Attacca per primo chi fa il punteggio più alto.
Poi, per cercare di colpire, devi giocare di nuovo due dadi: devi fare 6 o più per andare a segno, ma se hai con te la magica spada Excalibur Junior allora ti basta un 4. Ogni punto in più, rispetto a quelli che ti servivano per colpire, conta come danno per l'avversario e gli toglie PUNTI DI VITA. Le armi di solito procurano dei punti di danno aggiuntivi all'avversario, e alcune armi magiche ne procurano molti di più. E.J., per esempio, procura 5 punti di danno in più ogni volta che colpisci. Quando i PUNTI DI VITA del tuo avversario si riducono a zero, è morto. Se ti senti caritatevole, puoi sempre fermarti quando gli hai ridotto i PUNTI DI VITA a 5: questo basta a fargli perdere conoscenza. I tuoi nemici combattono contro di te esattamente nello stesso modo.

Risanamento

Se perdi dei PUNTI DI VITA in combattimento, devi sapere come fare per riaverli. Un modo è con le Pozioni Risananti. Quando trovi una boccetta di Pozione Risanante generalmente puoi contare su sei dosi. Quando prendi una dose, devi giocare due dadi per sapere quanti PUNTI DI VITA ti ha restituito.

Un altro modo è con i Balsami. Se trovi un barattolo di Balsamo generalmente contiene cinque applicazioni, ognuna delle quali ti restituirà 3 PUNTI DI VITA.

Sonno

Se non riesci a trovare pozioni o balsami, dovrai Dormire. Puoi dormire in qualunque momento di un'avventura tranne che in combattimento. Lancia un dado: se fai 5 o 6, allora stai dormendo al sicuro e recuperi un numero di PUNTI DI VITA pari al doppio del lancio. Ma se fai qualunque altro punteggio devi andare all'*Appendice I. Il Mondo dei Sogni* alla fine del libro. Puoi cacciarti in un mare di guai laggiù, puoi perfino lasciarci la pelle.

Reazione Amichevole

Un modo per evitare di esser fatti fuori è evitare i combattimenti. Qualche volta ciò è possibile usando una Reazione Amichevole o un tentativo di Corruzione. Puoi tentare una Reazione Amichevole prima che inizi un combattimento. Devi solo tirare un dado *una volta sola* per l'avversario, e *tre volte* per te. Se riesci ad ottenere un punteggio più basso con i tuoi tre lanci che non l'avversario con uno solo, allora avrà una Reazione Amichevole e puoi procedere proprio come se lo avessi combattuto e vinto.

Corruzione

Puoi tentare con la Corruzione solo nei paragrafi contrassegnati da *.

Il numero di asterischi indica il numero di Pezzi d'Oro che il tuo avversario potrebbe accettare come Corruzione: * = 100 Pezzi d'Oro; ** = 500 Pezzi d'Oro; *** = 1.000 Pezzi d'Oro; **** = 10.000 Pezzi d'Oro. (Non deve per forza essere oro: puoi offrire qualsiasi cosa di uguale o maggior valore.)
Quando decidi di fare un tentativo di Corruzione, deduci la somma dalla tua scorta d'oro del momento. (Se non ne hai, non puoi fare l'offerta.) Poi gioca due dadi. Se fai da 8 a 12 il tentativo è riuscito e puoi continuare come se avessi vinto il combattimento. Se fai da 2 a 7 l'offerta è rifiutata: hai perso i tuoi soldi e ti tocca comunque combattere.

Esperienza
Guadagni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto o indovinello risolto. Se riesci a ottenere 20 PUNTI DI ESPERIENZA puoi cambiarli con un PUNTO DI VITA PERMANENTE che viene aggiunto al totale indicato dai dadi. (Potrai portare con te fino a 10 PUNTI DI VITA PERMANENTE nelle tue prossime avventure.)

Ora vai al **2**.

LA PIÙ POTENTE MAGIA DI MERLINO

2

Le invasioni non sono mai state molto divertenti (tranne che per l'invasore, naturalmente). Le invasioni dei Sassoni, poi, erano le meno divertenti di tutte. Quegli omaccioni sbarcavano dalle loro navi armati di spade e raggiungevano le spiagge schiamazzando. Poi, dal momento che il loro arrivo passava inosservato, sciamavano per i pacifici villaggi di Avalon saccheggiando, rapinando, bruciando interi paesi, diventando un flagello per tutti finché Re Artù e i suoi prodi Cavalieri della Tavola Rotonda non raccoglievano sufficienti energie e soldati per fermarli.

Ma anche tentare di fermare le invasioni dei Sassoni non era molto piacevole. I grandi e brutali Sassoni erano guerrieri valorosi, e sapevano servirsi delle loro spadacce con abilità e crudeltà. Dopo numerose invasioni alcuni dei Cavalieri meno coraggiosi (Mordred, ad esempio) cominciarono a chiedere un accordo coi Sassoni.

Un accordo, secondo la definizione di Mordred, significava dar loro enormi estensioni delle migliori terre inglesi e sperare che se ne stessero tranquilli e lasciassero in pace le altre terre. Non era un'idea così stupida come sembrava, e Re Artù la stava seriamente considerando quando cominciò la nuova invasione dei Sassoni. Il Re inviò un messaggero al loro capo, un tale di nome Entwhistla, sottolineando il vantaggio della proposta; ma Entwhistla rimandò indietro il messaggero privo di un orecchio, fatto che tutti considerarono come un rifiuto, e molto netto per di più.

Così Re Artù e i Cavalieri si prepararono ancora una volta a combattere. Per il Re, ciò significava rispolverare Excalibur.
A questo punto non si può fare a meno di dire due paroline su Excalibur. La grande spada non era, come molti pensano, quella che il giovane Artù aveva estratto da una roccia per rivendicare il trono di Avalon. Quella era stata acquistata dal druido Merlino e accidentalmente si era conficcata nella roccia quando uno dei suoi incantesimi non era andato per il verso giusto. A parte il fatto che quella spada aveva aiutato Artù a diventare Re, essa non era altro che il frutto molto comune del lavoro di un fabbro ferraio. La spada Excalibur, invece, era un'arma magica, una lama forgiata con una magia così potente da poter tagliare in due un elefante con un colpo solo. Visto che ad Avalon non c'erano elefanti, nemmeno a quel tempo, Artù molto saggiamente la usava contro i nemici, e in questo modo vinceva di fatto ogni battaglia che si prendeva la briga di combattere. E, cosa ben più importante, la notizia delle sue proprietà magiche si era diffusa rapidamente; così dopo un po' Artù aveva sempre meno nemici e sempre meno battaglie da affrontare. Excalibur era garante della pace.
Dove il Re avesse preso Excalibur, questo è un mistero. Merlino proclamava di essere stato lui a crearla; ma, benché avesse degli indubbi talenti come mago, quelli che lo conoscevano bene capirono subito che una simile arma era ben al di là dei suoi poteri. (Merlino, a dire il vero, aveva realizzato una versione ridotta di Excalibur per il misterioso giovane guerriero di nome Pip, e ciò aveva impegnato al massimo le sue

abilità di mago. Excalibur Junior, così si chiamava la spada di Pip, procurava 5 punti di danno in più ai nemici, l'Excalibur originale ne procurava 10 di più.)
Artù raramente parlava della cosa, ma la Regina Ginevra si lasciò scappar detto che la spada era stata data a suo marito dalla Signora del Lago, un magico personaggio più fata che donna.
Quando non era usata sul campo di battaglia, Excalibur era tenuta nella Sala del Tesoro del Castello di Camelot insieme ad altri importanti oggetti, come il Globo e lo Scettro, la Corona dello Stato e le Aquile della Legione (quest'ultime catturate da Uther Pendragon, il padre di Artù, negli ultimi giorni dell'occupazione romana).
Era alla Sala del Tesoro che Artù si dirigeva ora, seguito da una varia moltitudine di ministri, consiglieri e paggi. E fu così che Artù scoprì che Excalibur era stata rubata.

Ora vai al **15**.

3

Brutte notizie per un tipo curioso come te, Pip. Sono chiusi a chiave tutti e dodici. E per quanto tu cerchi di aprirli a forza, non concludi niente.

Non c'è nient'altro da fare che provare un'altra sezione della Pianta 1.

4

Valeva la pena di cacciarsi in questo pasticcio solo se eri affamato. C'è un sacco di cibo qui, in gran parte crudo, ma nient'altro di interessante.

Prova un'altra sezione della Pianta 1.

5

Ci sono delle scale di legno che vanno di sopra.

Se le prendi, vai al **113**.
Se invece non le prendi, puoi esplorare qualunque altra sezione indicata sulla Pianta 1.

6

È una stanza del tesoro! Un buon inizio per un'avventura, eh! Bottino in abbondanza! Ci sono degli enormi forzieri dappertutto, bisacce piene di pietre preziose, monete d'oro, monili di giada. Qualcuno deve aver fatto un bel po' di saccheggi per accumulare tutta questa roba. E ora è tutta tua! Una ricchezza al di là di ogni immaginazione.
Ora non devi fare altro che portare il tesoro fuori da questo posto, superando le sei feroci sentinelle che hai disturbato facendo tutto quel rumore quando hai aperto la porta.

Ogni sentinella ha 20 PUNTI DI VITA; è equipaggiata con un'armatura che toglie 3 punti di danno ed una spada da + 2 di danno. Colpiscono tutti facendo 5 o più, poiché sono soldati ben addestrati.
Se riesci a ottenere una Reazione Amichevole da tutti e sei (è piuttosto improbabile, ma in questa serie di avventure sono successe cose anche più strane), allora puoi lasciare la stanza sano e salvo, ma senza il tesoro.
Se riesci a ottenere una Reazione Amichevole da parte di qualcuno di loro, ma non da tutti, allora

6 - *Bottino in abbondanza!... più sei guardie.*

dovrai combattere con quelli che non sono diventati amichevoli.
Se combatti e vieni ucciso, vai al **14**.
Se combatti e vinci, scoprirai che puoi portare con te un massimo di 500 Pezzi d'Oro, e pietre preziose per il valore di 1500 Pezzi d'Oro, il che non è male. Ora continua in una qualunque altra sezione indicata sulla Pianta 1.

7

Hai una bella fortuna! Conviene sempre andare fino in fondo nelle avventure, non è vero? Hai trovato un rotolo di pergamena sotto un mucchio di vecchi vestiti puzzolenti. Lo srotoli immediatamente e scopri che è riempito con una scrittura filiforme, piuttosto difficile da decifrare, e che dà le istruzioni per compiere una cosa chiamata il Rituale di Wallbanger. Potrebbe trattarsi di qualche sorta di incantesimo? Puoi scommetterci! L'unico problema è che la pergamena non dà nessuna indicazione su ciò che l'incantesimo provoca effettivamente. Peggio ancora, dice che puoi usare l'incantesimo un'unica volta in ***una intera avventura!***

Troverai dei dettagli su come eseguire il Rituale di Wallbanger nell'*Appendice II*. Vacci SOLAMENTE quando hai deciso di realizzare l'incantesimo, perché leggere il Rituale equivale a utilizzarlo per questa avventura.
Se vuoi provare il Rituale di Wallbanger ora, vai all'*Appendice II* in fondo al libro, altrimenti conserva con cura la pergamena e non dimenticarti di averla con te.

Se vuoi provare ad aprire il forziere con il teschio e le tibie incrociate vai al **24**.

Se vuoi provare ad aprire il forziere nuovo vai al **62**.

Se vuoi provare ad aprire il forziere ammaccato, vai al **72**.

Se pensi che faresti meglio ad uscire di qui finché la fortuna ti assiste, continua in qualunque altra sezione della Pianta 1.

8

È aperta! Ci crederesti? Ecco, pensavi di essere chiuso in una prigione, o segregato in una rimessa per cani rabbiosi, e invece la porta era aperta!

Però essere sbadato non basta, quindi sgusci fuori attraverso un corridoio stretto con il pavimento e le pareti di legno, che va su e giù proprio come la stanza che hai appena lasciato.

Se vai alla Pianta 1, in fondo al libro, vedrai più chiaramente dove ti trovi e dove puoi proseguire da qui.

9

Bene, bene, bene, sembra una cassa di medicine! Qui dentro c'è una bottiglia di Pozione Risanante (sufficiente per sei dosi, che restituiscono un doppio lancio di dadi di PUNTI DI VITA ciascuna).

C'è anche un vasetto di Balsamo (5 applicazioni che restituiscono 3 PUNTI DI VITA ciascuna). E ancora una bottiglietta di magico chinino che, secondo l'etichetta, ti curerà completamente dalla malaria. (Che

peccato che tu non abbia la malaria. Ma conserva la bottiglietta con cura, potrebbe esserti utile nel caso tu venga punto da una zanzara.)

Se vuoi aprire il forziere nuovo, vai al **62**.
Se vuoi aprire il forziere ammaccato, vai al **72**.
Se vuoi ispezionare la stanza, vai al **7**.
Se vuoi uscire di qui, prosegui in qualunque altra sezione indicata sulla Pianta 1.

10

Qualche volta non vale proprio la pena di vincere le battaglie.
Questi idioti ti hanno eletto Capitano (esercitando così la loro famosa idea greca di democrazia) e insistono per portarti dovunque tu voglia in cerca di questa misteriosa terra di Avalon. Nessuno di loro ha la minima idea di dove possa essere, ovviamente, ma hanno una Carta Nautica dei dintorni, che puoi consultare in fondo al libro per decidere il tuo percorso.

Quando avrai deciso dove vuoi andare, tieni a mente il numero del paragrafo ma NON ANDARCI IMMEDIATAMENTE. Per riuscire a governare bene la tua nave verso la destinazione prescelta, devi prima giocare due dadi.
Se fai più di 4 stai seguendo la rotta correttamente. Ma se fai 2, 3 o 4, devi andare all'*Appendice III Navigazione per Occhi Strabici* che si trova in fondo al libro. Se sopravvivi alle istruzioni che ti saranno date lì, allora puoi andare direttamente alla destinazione prescelta con la Carta Nautica.

11 - *Ci sono delle scale di legno . . .*

11

Ci sono delle scale di legno che vanno di sopra.

Se decidi di salire, vai al **113**.
Altrimenti puoi esplorare qualunque altra sezione della Pianta 1.

12

Questa non assomiglia proprio a un'isola dei Mari del Sud. Niente spiagge scintillanti, niente palme ondeggianti, niente danzatrici di hula-hula. Il tuo fidato vascello si dirige invece verso una scogliera triste e desolata, con un tratto di terra arida e disseminato di rocce che si protende verso un orizzonte scuro.
Più in là, verso nord, si levano fumi e vapori; sembrano indicare qualche tipo di attività vulcanica, e formano una cappa bassa e tetra sull'intera isola.
Costeggi cautamente la scogliera, cercando un posto sicuro dove approdare, ma non ce n'è nemmeno uno. Alla fine trovi due strette insenature, una ad ovest e una a sud, ma gli scandagli di profondità ti convincono ben presto che sono troppo poco profonde perché la nave possa entrare. Se vuoi esplorare l'isola devi servirti delle minuscole barche a remi che sono sul ponte della nave, ma ciò significa andare da solo!

Se decidi di rischiare una traversata in solitario, dirigiti al **19**.
Se pensi che sia meglio lasciar perdere questo luogo deprimente, dirigi la nave verso un'altra isola sulla Carta Nautica.

13

Ehi, che lusso! Beh, quasi. Una volta questa era una stanza molto ben ammobiliata, ma ora è un po' in disordine. Comprende una zona notte e una zona giorno messe insieme, sembrerebbe per una sola persona, qualcuno di importante, dal momento che è una stanza grande.

Tra le cose interessanti che vi si trovano ci sono tre forzieri.

Uno ha un teschio e due tibie incrociate sul coperchio. Un altro è luccicante e sembra nuovo di zecca. Il terzo è piuttosto ammaccato.

> Se vuoi esplorare ulteriormente la stanza, vai al **7**.
> Se vuoi rischiare e aprire il forziere col teschio e le tibie incrociate, vai al **24**.
> Se vuoi rischiare ed aprire il forziere nuovo, vai al **62**.
> Se vuoi rischiare ed aprire il forziere ammaccato, vai al **72**.
> Se pensi che staresti meglio da qualche altra parte, continua in qualunque altra sezione della Pianta 1.

14

È proprio così, Pip, sei spacciato. Schiacciato dall'inesorabile Tacco del Destino. Rovinato, finito, andato. In poche parole sei un avventuriero morto stecchito.

Essere morto è piuttosto divertente, a dire il vero. Per prima cosa puoi rigiocare i tuoi PUNTI DI VITA. Poi ricominci di nuovo, fresco come una rosa.

Hai perso tutti gli abiti, le armi, l'equipaggiamento, gli incantesimi, i bottini e i tesori che puoi aver collezionato finora, il che è un peccato: ma, visto che senza dubbio ti ricordi dove li hai trovati, puoi sempre sfrecciare come un fulmine tra i paragrafi e raccoglierli di nuovo. Diversamente dalle precedenti avventure di «Alla Corte di Re Artù», tutti i mostri che hai ucciso non restano morti ma ti aspettano per farti fuori. Però questa seconda volta, o le successive, avranno solo la metà dei PUNTI DI VITA che avevano la prima volta, il che ti dà un bel vantaggio.
Ora non gingillarti col fatto di esser morto. Datti una mossa e lancia i tuoi nuovi PUNTI DI VITA, in modo da poter ritornare sul sentiero dell'avventura.

15

La Corte e il Castello di Camelot erano situati su una collina che dava sulla piccolissima città di Glastonbury. Come molte simili città di Avalon, Glastonbury era sorta intorno ad una piazza del mercato, e come molte simili piazze, la piazza del mercato di Glastonbury era sorta intorno a un pozzo. Questo pozzo aveva un bordo in muro a secco, e un tetto di paglia sorretto da solidi pali di legno di quercia che tenevano al loro posto anche l'argano, la corda e il secchio usati dalla gente per prendere l'acqua.
Circa alle 6 del mattino (d'estate; d'inverno più tardi, perché le mattine sono buie) le donne di Glastonbury si radunavano intorno al pozzo per attingere la quotidiana scorta d'acqua e scambiarsi la quotidiana scorta di notizie. Gli uomini rimanevano nei loro conforte-

15 - *Ecco Merlino che passa attraverso la superficie dell'acqua.*

voli letti maschilisti, aspettando pigramente che le donne tornassero e preparassero la colazione. Ne risultava che le donne di Glastonbury erano le uniche a sapere cosa succedeva nel mondo, mentre gli uomini dovevano confidare in una versione degli eventi fortemente purgata, riferita dalle loro mogli. Nessun uomo andava mai al pozzo di mattina, in parte perché non gli si addiceva, e in parte perché gli uomini, allora come oggi, erano terrorizzati dai grandi assembramenti di donne.

Mentre nessun uomo normale ci andava mai di mattina, ce n'era uno piuttosto speciale che era spesso al pozzo o nelle vicinanze a quell'ora. Quell'uomo era Merlino, il druido stregone. Il motivo per cui era spesso al pozzo, o lì vicino, è che ci viveva dentro, cosa sconosciuta a molti e ignorata del tutto dalle donne di Glastonbury che mai avrebbero parlato così liberamente tra loro se avessero immaginato di poter essere ascoltate da quel vecchio impiccione.

Merlino, le cui terribili stravaganze derivavano dalla sua origine gallese piuttosto che dall'essere un mago, aveva varie dimore, tra le quali un castello di tronchi d'albero in una foresta, una caverna di cristallo, una antica quercia cava colpita da un fulmine. Il pozzo era un acquisto relativamente recente, in parte suggerito da un incantesimo per fare delle bolle di sua invenzione. L'incantesimo era uno di quegli spettacolari sforzi magici che tuttavia si rivelano immediatamente inutili. Merlino comunque era un uomo di grande immaginazione e, avendo scoperto come produrre le bolle magiche, si era recato silenziosamente al pozzo verso

mezzanotte e ne aveva creato una di dimensioni gigantesche in fondo al pozzo. Poi aveva gettato dentro dei pezzi di legno, parecchi libri di incantesimi, vari capi di equipaggiamento e una fornace da alchimista. Tutte queste cose erano passate attraverso le pareti della bolla magica senza alterarne la struttura, e si erano depositate sul fondo del pozzo.
Data una rapida occhiata intorno per assicurarsi di non essere osservato, Merlino era saltato nel pozzo passando attraverso la superficie dell'acqua (che si era alzata un bel po' da quando era stata sistemata la bolla), ed era emerso all'interno della bolla. Una volta messa in funzione la fornace l'interno si era ben presto asciugato, ed egli vi aveva preso comodamente dimora.
In meno di una settimana Merlino aveva scoperto che la sua nuova casa lo poneva al centro di una utilissima rete di informazioni. Ogni mattina alle 6 veniva svegliato da suoni di voci femminili, amplificati dall'effetto dell'acqua intorno alla sua enorme bolla; e mentre in principio stupidamente cercava di ignorarle, ben presto aveva capito che le donne di Glastonbury sapevano proprio tutto quello che c'era da sapere su qualunque cosa (inclusi quei comportamenti sospetti della Regina Ginevra e di Sir Lancillotto che gli addetti alle Relazioni Pubbliche di Camelot avevano tentato in tutti i modi di nascondere).
Così Merlino era venuto a sapere dell'invasione dei Sassoni, e aveva deciso di sua iniziativa di chiamare il famoso eroe Pip perché se ne occupasse.

Ora vai al **30**.

16

La buona notizia è che i forzieri non sono chiusi a chiave. Quella brutta è che dentro non c'è niente di interessante, tranne vecchi vestiti ed effetti personali privi di valore. Li ispezioni tutti, uno per uno finché, aprendo il penultimo, vieni morso da un serpente.
Fissi con terrore il rettile mentre striscia via. Che razza di idiota può tenere un serpente nel suo forziere? Ora guardi con terrore i segni dei denti sul braccio, che sta cominciando a bruciare e poi si intorpidisce, mentre la sensazione ti sale verso la spalla. La pelle sta diventando scura, poi bluastra, mentre il veleno si dirige inesorabile al cuore che batte forte. Hai le vertigini, barcolli, stai per perdere i sensi. Stai morendo, avvelenato da...
Oh, coraggio. Il serpente non era velenoso. Non ha fatto altro che strapparti via con un morso uno stupido PUNTO DI VITA, e anche quello lo stai per recuperare, visto che la ferita comincia a guarire.
Ora, visto che non sei veramente avvelenato, faresti meglio a decidere cosa fare.

Se vuoi esaminare l'ultimo forziere, vai al **100**.
Se ne hai abbastanza di questo posto, prova un'altra sezione della Pianta 1.

17

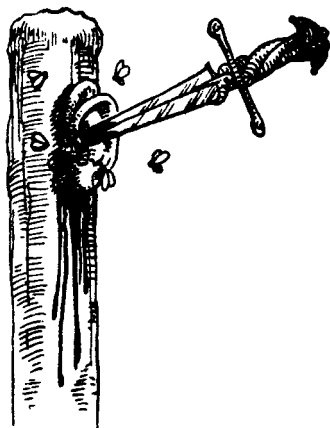
È vuoto! No, c'è un doppio fondo, non molto ben fatto, perciò lo scopri quasi subito. In uno scomparto c'è una piccola arma davvero terribile: uno stiletto avvelenato.

Esamini con cura questa diavoleria mortale. Il manico è cavo e riempito con un veleno liquido e oleoso. Anche la lama è cava, cosicché il liquido vi scorre. Quando colpisce, questa diavoleria procura un punto di danno in più ad ogni pugnalata, e dà all'avversario una dose di veleno che gli costerà la perdita automatica di due PUNTI DI VITA in ogni scontro da quel momento in poi. Inoltre se lo colpisci di nuovo con il pugnale, ciò gli costerà due ulteriori PUNTI DI VITA ogni volta. Nel manico c'è veleno sufficiente per 12 colpi, dopo di che il pugnale torna ad essere un pugnale qualsiasi che dà un punto di danno in più (a meno che, naturalmente, tu non riesca a trovare dell'altro veleno da qualche parte).

Se vuoi ispezionare la stanza, vai al **7**.
Se vuoi aprire il forziere nuovo, vai al **62**.
Se vuoi aprire il forziere col teschio e le tibie incrociate, vai al **24**.
Se preferisci rinunciare, scegli qualunque sezione della Pianta 1.

18

Questa porta è chiusa, vale a dire che probabilmente c'è qualcosa di interessante dentro. Ora, come affronta un giovane e saggio avventuriero un simile problema?

Apre la porta con un calcio? Vai al **105**.
Spacca la serratura? Vai al **139**.
Naturalmente puoi sempre provare qualunque altra sezione della Pianta 1.

19

«Una decisione coraggiosa!» esclama uno degli Argonauti. «Ma quale insenatura sceglierai?»
È una domanda da 64.000 dollari (o lo sarà quando i dollari verranno inventati).

Se decidi per l'insenatura a ovest, vai al **23**.
Se decidi per l'insenatura a sud, vai al **33**.

20 - *È una stanza piena zeppa di botti e barili.*

20

È una stanza piuttosto piccola, lo vedi da te, per quanto sia difficile giudicare, visto che è completamente riempita di botti e barili di legno.

Se vuoi scoprire cosa c'è nei barili, togli un tappo di legno e vai al **77**.
Se vuoi scoprire cosa c'è nelle botti, togli un tappo di legno e vai al **125**.
Se non te ne importa niente di quello che c'è in questi brutti cosi, lascia stare i tappi e prosegui verso un'altra sezione della Pianta 1.

21

Ti svegli su una sponda rocciosa. Hai il corpo dolorante e pieno di lividi, e ti sembra che uno schiacciasassi ti sia passato sopra la testa. Le armi e l'equipaggiamento che avevi con te se ne sono andati assieme alla barca. Cerchi di stare in piedi, ma vacilli, sei debole. È ovvio che hai perso dei PUNTI DI VITA, ma quanti? Puoi farcela a sopravvivere? Gioca due dadi. Il punteggio indica quanti PUNTI DI VITA hai perso.

Se la perdita ti ha ucciso, vai al **14**.
Altrimenti ti guardi in giro finché trovi un pezzo di legno da poter usare come arma (+ 2 punti di danno), poi vai barcollando al **38**.

22

Okay, allora ti sei deciso a saltare. Gioca due dadi.

Se fai 6 o più di 6, vai al **54**.
Se fai meno di 6, vai al **35**.

23

Mentre remi coraggiosamente verso l'insenatura, un flutto di acqua bianca in mezzo all'imboccatura attira la tua attenzione; pur non essendo pratico di scandagli, hai il sospetto che stia a indicare un banco di scogli a pelo d'acqua. Il problema ora è se puoi farci passare la barca senza pericolo, e visto che non hai con te la Carta Nautica sembra soprattutto una questione di fortuna.

> Puoi sempre tornare indietro, naturalmente. Ma se lo fai la tua ciurma (un mucchio di superstiziosi che credono in un Montone d'Oro) insisterà per allontanarsi subito da quest'isola. Ma sta a te decidere, e hai la possibilità di scegliere un'altra meta tra quelle sulla Carta Nautica.
>
> Oppure, puoi giocare due dadi. Se fai da 2 a 4, vai al **53**. Se fai da 5 a 9, vai al **63**. Se fai da 10 a 12, vai al **73**.

24

Un avventuriero esperto come te non si stupirà poi tanto scoprendo che questo forziere è una trappola. Gioca un dado per stabilire il tuo attuale livello di FORTUNA. Ora giocane un altro. Se il secondo punteggio è più basso del primo, la tua FORTUNA resiste: hai evitato la trappola, e puoi aprire il forziere al sicuro al **9**.

Se il secondo punteggio è maggiore del primo, comincia a succhiarti il pollice perché è appena stato punto da un ago avvelenato. Ora perderai 2 PUNTI DI VITA ogni volta che andrai ad un nuovo paragrafo,

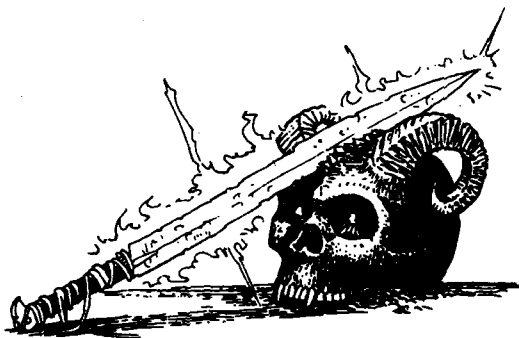
finché morirai o troverai una pozione anti-veleno. (Le Pozioni Risananti e i Balsami restituiscono i PUNTI DI VITA persi, ma non pongono rimedio al veleno.)

Se vuoi ispezionare ancora la stanza, vai al **7**.
Se vuoi aprire il forziere nuovo, vai al **62**.
Se vuoi aprire il forziere ammaccato, vai al **72**.
Se vuoi uscire da questa stanza, dirigiti in qualunque altra sezione della Pianta 1.

25

Per un attimo ti sembra di farcela, poi un appiglio cede all'improvviso. Ti aggrappi disperatamente alla roccia con le unghie, penzoli per alcuni istanti e poi precipiti giù verso il fondo della valle rocciosa.

Questa caduta ti costa 15 PUNTI DI VITA. Se questo ti uccide, vai al **14**.
Se sei ancora vivo, allora i tuoi guai sono appena cominciati: vai al **92**.

26

«Fuori!!!»

Il saluto viene da un grassone con una mannaia da macellaio in mano, tutto solo (per tua fortuna) in quella che sembra un'enorme cucina. Sembra intento a preparare da mangiare per un sacco di gente. Sembra anche seccato da questa interruzione.

«Mi scusi, signore» inizi a dire educatamente.

Ma lui non ti lascia finire. «Fuori!» dice di nuovo. «Fuori! Fuori! So come siete voi giovani, sempre a caccia di un boccone in più da scroccare. Beh, a me non sta bene. Fuori!»

Parla con un accento stranissimo, come se non fosse di queste parti, e la sua pelle ha un colorito molto abbronzato, anche se è sempre chiuso qui a cucinare. Che strano.

Finiamola con questi misteri filosofici. Se vuoi ispezionare questa stanza dovrai combattere con il grassone. Altrimenti puoi ritirarti con grazia.

Se vuoi ritirarti, vai semplicemente a qualunque altra sezione della Pianta 1.

Se vuoi combattere contro il grassone, devi sapere che la mannaia ti procurerà + 3 punti di danno; e nonostante la sua mole il cuoco riesce a colpirti facendo 5 o più ai dadi. Ha 30 PUNTI DI VITA; se lo uccidi (o, meglio ancora, se gli fai perdere conoscenza), puoi esplorare questo posto al **4**. Se ti fa a pezzi con la mannaia, vai al **14**. (Se ti fa solo perder conoscenza, puoi andare a qualunque sezione della Pianta 1 tranne questa.)

27

Lo stretto passaggio corre verso nord-ovest solo per un breve tratto, prima di allargarsi e sboccare in una caverna dal soffitto molto alto, piena zeppa di stalattiti e stalagmiti.
Sebbene sia difficile vedere un'uscita, ti ricordi dallo schema che ce ne dovrebbe essere una da qualche parte ad ovest, e ti dirigi in quella direzione. Trovi il passaggio ad ovest, ma trovi anche un problema. Il passaggio forse era aperto quando è stato fatto il disegno, ma ora è sbarrato dalle stalattiti e stalagmiti che si sono formate nel frattempo, fino a creare delle sbarre intorno all'entrata, proprio come in una gabbia.
Se vuoi provare ad abbatterle con la tua mazza di fortuna, puoi procedere nel modo seguente.
Ci sono sei di questi pilastri naturali che sbarrano l'entrata, ma a un avventuriero scaltro come te basterà demolirne uno solo per aprirsi un varco. Ogni pilastro ha un fattore di FORZA naturale che puoi trovare tirando un dado. Una volta trovata la FORZA di cia-

27 - *Stalattiti e stalagmiti chiudono il passaggio come un'inferriata.*

scuno dei pilastri, scegli il più debole e vedi se puoi abbatterlo giocando due dadi. Se fai almeno 8 punti in più rispetto alla FORZA del pilastro, allora questo si spezzerà. Puoi provare con ciascuno solo una volta, ma comunque puoi provare con tutti e sei.

Se riesci ad aprirti un varco, vai al **32**. Altrimenti la tua sola possibilità è di tornare al **48**, controllare lo schema e cercare un'altra meta.

28

Hai trovato qualcosa! Era mezzo sepolto in un mucchietto di macerie in un angolo. Era quasi impossibile da vedere, ma il tuo occhio di falco lo ha individuato, ed ora stai grattando via i detriti per scoprire cosa sia. Per la miseria, è una balestra! Deve essere stata lasciata qui da qualche precedente avventuriero, visto che le balestre non erano ancora state inventate a quest'epoca. Ma si tratta sicuramente di una balestra, e ci sono anche sei frecce.

La balestra è un'arma molto utile per vari motivi. Prima di tutto perché puoi far partire il colpo prima che un nemico ti raggiunga con la spada: sarai sempre tu a colpire per primo. In secondo luogo è terribilmente precisa, per cui ti basta fare 3 per colpire. Una volta andato a segno il colpo, quelle piccole frecce metalliche arrecheranno 15 punti di danno, qualunque sia il punteggio dei dadi. L'unico lato negativo è che una volta usate tutte le sei frecce la balestra diventa inutile, perché non puoi fabbricarne altre e l'arma funziona solo con quelle.

Se vuoi andare verso est, vai al **34**.
Se vuoi andare verso nord, vai al **36**.
Se vuoi andare verso nord-est, vai al **55**.
Se vuoi tornare indietro per dove sei venuto, ritorna al **48**.

29

Vulcano contrae i muscoli e si dirige verso di te: «Ed ora le regole di base. Io ho 100.000 PUNTI DI VITA e...»
«Chiedo scusa, signore» interrompi. «Quanti PUNTI DI VITA?»
«Centomila. È perché faccio una vita attiva. Sono anche immune ai danni provocati dalle armi, perfino quelle magiche, quindi dovrai usare i pugni. Io userò la mia mazza nel combattimento; non è proprio una mazza da guerra, ma procura 50 punti in più di danno, perciò dovrebbe bastare».

Sei sicuro di volere così tanto l'armatura? Sei ancora in tempo per tornare al **32** e scegliere un'altra direzione.
Altrimenti il grande combattimento con Vulcano avrà luogo al **144**.

30

Sebbene l'incantesimo per far entrare il giovane Pip in questa eroica avventura fosse piuttosto complicato, Merlino non prevedeva alcuna difficoltà. Dopotutto se l'era cavata molto bene in tre precedenti occasioni, e non vedeva proprio perché la quarta avrebbe dovuto dargli dei fastidi.

Il *corpo* di Pip era già ad Avalon, ovviamente, e bighellonava stordito nella piccola ma curata fattoria tenuta da John e Mary, a poche miglia da Glastonbury. Naturalmente la *mente* di Pip era un'altra faccenda: era ancora appiccicata ad una giovane persona che viveva in un lontano futuro, e bisognava accalappiarla con un'Alterazione del Tempo per mantenere il controllo delle azioni di Pip durante l'avventura.
Le Alterazioni del Tempo costituiscono una magia molto avanzata anche per un druido, e richiedono notevole concentrazione per funzionare efficacemente. Sfortunatamente Merlino si trovava proprio nel bel mezzo di questa difficile operazione quando una giovane scervellata di nome Ludmilla gettò un secchio di legno nel pozzo.

Con questo segno infausto è giunto il momento di dirigerti al **40**.

31

È una stanza molto grande, quasi sicuramente usata come dormitorio comune, a giudicare dalle amache sospese ai travicelli. Non ci sono persone nella stanza, ma dodici interessanti grandi forzieri disposti a intervalli intorno alle pareti.

Se hai voglia di guardare in quei forzieri, tira due dadi.
Se fai da 2 a 4, vai al **3**.
Se fai da 5 a 8, vai al **16**.
Se fai da 9 a 12, vai al **135**.
Se pensi che sarebbe meglio di no, puoi andare direttamente a qualunque altra sezione della Pianta 1.

33 - *Una testa enorme emerge dalle acque.*

32

Il passaggio corre in direzione ovest per un buon tratto prima che tu possa vedere una luce alla fine... la vera luce del giorno, non il bagliore dei funghi delle grotte che in questo posto sono ovunque.
Corri avanti e ti trovi a guardare giù da una parete a picco: sei sul fianco della montagna, dove si apre come una piccola imboccatura di caverna. Per un attimo ti chiedi perché mai ti sei messo a seguire questo percorso (e anche perché mai il messaggio cifrato lo abbia suggerito), ma poi scorgi uno stretto sentiero che corre lungo la parete e porta giù a valle. Lo imbocchi, muovendoti con cautela, e alla fine ti ritrovi sul fondovalle.
La valle si estende da nord a sud, e verso sud si vede del fumo. Verso nord la valle sembra aprirsi su una pianura stranamente piena di rocce.

Per andare verso sud, dirigiti al **107**.
Per andare a nord, vai al **68**.

33

Usando i remi con forza ti avvicini all'insenatura a sud. La distesa di acqua immobile sembra invitarti; più in là riesci a vedere la riva arida e il cielo tetro di quest'isola solitaria e minacciosa. Cosa ci troverai? Che avventura ti aspetta? Che...
Se stavi attento, vedevi subito una grande testa emergere dall'acqua davanti a te. Ha circa le dimensioni di quella di un cavallo ed è quasi simile di forma, ma è attaccata ad un lungo collo serpeggiante e possiede le

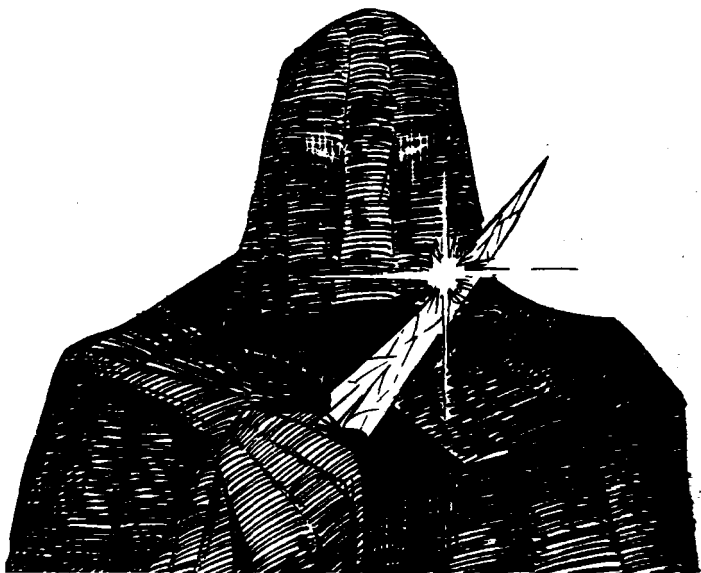
più impressionanti zanne che tu abbia mai visto (quasi 20 centimetri) dalle quali cola una bava verde.
Coraggiosamente molli la barca e cerchi di filartela, ma il mostro si muove troppo rapidamente perché la manovra funzioni. In un istante si erge e ti sovrasta, nell'atto di colpire.

Inutile dire che sono guai. Questo è senza dubbio un serpente di mare, e anche grande. A quanto si sa questi mostri, che fanno colazione con gli avventurieri del mare, non hanno mai concesso una Reazione Amichevole, né hanno mai accettato tentativi di Corruzione di alcun tipo. Quindi si tratta di combattere o di essere divorati.
Il serpente ha ben 80 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 6 e procura 4 ulteriori punti di danno con quelle terribili zanne.
Se sei così fortunato da ucciderlo, perderai comunque la barca, le armi e l'equipaggiamento, ma potrai raggiungere la riva senza altre complicazioni.
Là potrai servirti di un pezzo di legno per costruire una mazza da + 2 punti di danno, e poi accingerti ad esplorare l'Isola dei Demondim al **38**.
Se il serpente ti fa fuori, non hai che da saltare al **14**.

34

Questo non è esattamente il posto che avresti scelto per un picnic.
Ti trovi in un vasto anfiteatro naturale, aperto verso il cielo grigio, con balze rocciose piene zeppe di Demondim.

Queste creature fanno un rumore terrificante, gridano continuamente con voci soprannaturali, stridule e squillanti, saltando senza posa da una balza all'altra. Poi si accovacciano e ti guardano in modo truce dalle loro enormi orbite nere.

Te ne stai tutto solo sul fondo dell'anfiteatro, come un gladiatore romano, pronto al peggio e ti chiedi perché accidenti hai lasciato che Merlino ti coinvolgesse in questa pazzia - soprattutto visto che quel vecchio scemo non azzecca mai un incantesimo. Ti guardi intorno, cercando disperatamente qualche via di scampo, ma non ce ne sono. L'entrata dell'arena ora è sbarrata da un compatto muro di guerrieri Demondim, creature muscolose e ghignanti armate di mazze

di granito che hanno l'aria di procurare 10.000 punti di danno in più, perfino con un colpo mancato.
Esattamente nel centro dell'arena c'è una lastra di granito rettangolare, probabilmente un altare sacrificale, con due pilastri di basalto su entrambi i lati. Pur trovandoti in una situazione di estremo pericolo, quei pilastri stuzzicano la tua curiosità perché non sembrano formazioni naturali. Sono cosparsi di minuscoli frammenti di mica ed entrambi terminano con un blocco di cristallo sfaccettato.
Ma prima che tu abbia il tempo di osservare i misteriosi pilastri, o l'altare sacrificale, l'orda di Demondim improvvisamente tace. Senti un rumore alle tue spalle, ti volti e scopri che i guerrieri Demondim si sono fatti da parte per lasciar entrare una figura imponente con una lunga veste e la faccia completamente nascosta da un pesante cappuccio con due fessure, attraverso le quali due occhi rossi e scintillanti fissano con ferocia i tuoi.
La figura, che sembra più simile a un uomo che a un Demondim, avanza lentamente verso di te brandendo un tremendo coltello ricurvo dalla lama di cristallo.

Anche se sembra inattaccabile, puoi tentare la sorte cercando di fare a pezzi questo essere incappucciato; in tal caso vai al **58**.
Oppure puoi giocare d'astuzia e cadere a terra scalciando, sbavando, cercando insomma di convincere questi mostri di non essere altro che un innocuo pazzo. Se decidi per questa soluzione, vai al **71**.
O ancora puoi semplicemente aspettare e vedere come si mettono le cose; in tal caso vai al **45**.

35

Che male! Che male! È la caviglia, te la sei slogata di sicuro. Non è l'ideale per cominciare un'avventura - e non hai nemmeno una fasciatura, a meno che non ti strappi la tunica di lino, il che significherebbe restare senza niente addosso.

Ciò vuol dire che sei rallentato per i prossimi dodici paragrafi, caro Pip (le caviglie slogate ci mettono un sacco a guarire). Se affronti un combattimento in qualcuno dei dodici paragrafi in cui andrai, il tuo avversario ti assesterà due colpi per ogni colpo che gli darai tu. La vita è ingiusta quando si ha una caviglia fuori uso.

Ora ascolta attentamente cosa puoi fare.

Prova la porta all'**8**.
Esplora la stanza al **70**.
Controlla se hai preso la rabbia al **50**.

36

Sia sul fondo che sulle pareti crescono dei funghi luminosi, che danno un'illuminazione migliore di quella delle altre caverne che hai visitato. Fai un passo avanti e scopri con orrore che la massa dei funghi ha nascosto completamente l'apertura di uno stretto pozzo, che precipita nelle viscere della terra e ti trascina urlante giù fino al **14**.

37

Gli Argonauti ti fissano stupefatti.
«Non sbarchi?» chiede Giasone.
«Non sbarchi?» ringhia Telamone.

«Non sbarchi?» canta Orfeo.
Scuoti il capo fermamente. «È troppo pericoloso, miei fidati compagni» dici.

A queste parole, uno dei tuoi fidati compagni Argonauti ti colpisce alle spalle con una fidata caviglia, fracassandoti il fidato cranio e spedendoti direttamente al **14**.

38

Dopo tutta la fatica che c'è voluta per arrivare fin qui, ti stai chiedendo se ne valeva la pena. Questa è l'isola più brutta che tu abbia mai visitato. Le enormi scogliere che hai visto quando cercavi di trovare il modo di entrare con la barca si innalzano dappertutto, non solo lungo la costa. L'isola è quasi priva di vegetazione, come una gigantesca roccia emersa dal mare. Ma nella roccia sono scavati crateri e valli, cosicché sembra che si alzino pareti di roccia ovunque tu vada. Fa anche freddino qui, ed è strano considerando il clima nell'insieme.
E ti chiedi perché è chiamata l'Isola dei *Demondim*?
Incominci una ricerca minuziosa, anche se in verità non sei più sicuro di cosa stai cercando. Devi tornare al tempo di Re Artù, certo, ma come riuscirci è un'altra faccenda: più che altro cercando qualcosa che possa tornare utile.
Entri in una valle (ancora pareti che torreggiano da entrambi i lati) e procedi verso ovest finché scopri di non avere una via d'uscita. La valle si ferma con un'altra parete ad ovest; non c'è altro da fare che tornare indietro.

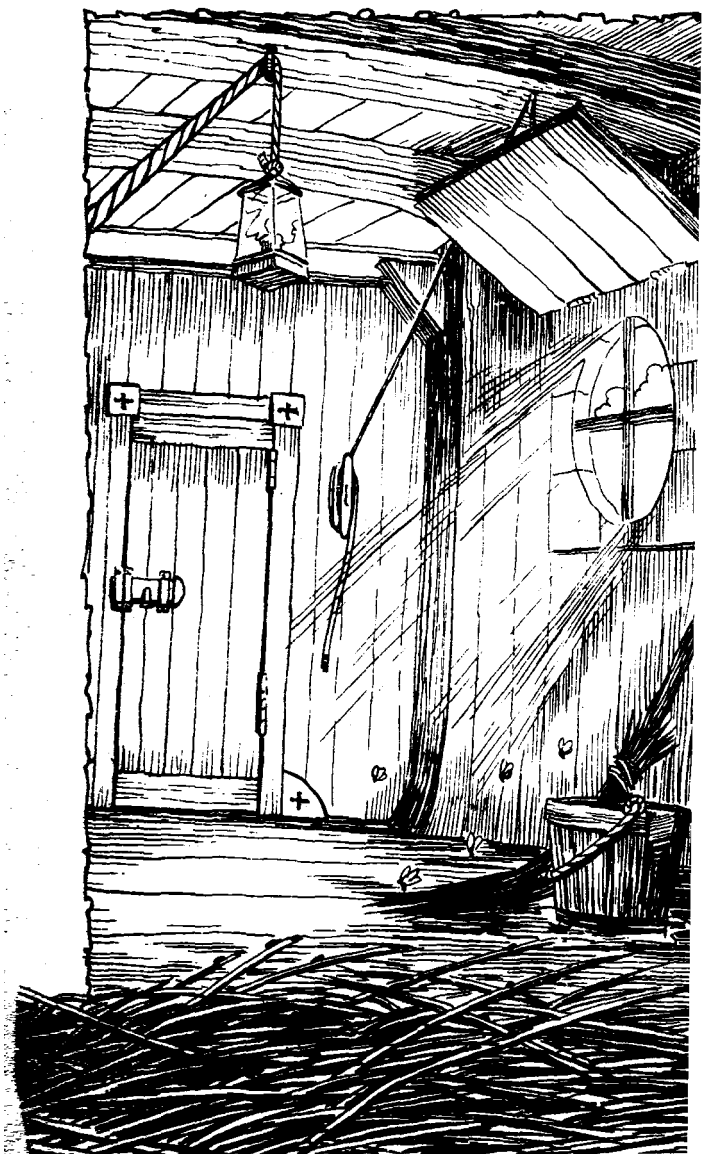
Ti volti e scopri perché la chiamano l'Isola di Demondim. A non più di 200 metri di distanza sono schierati sei Demondim. Questi mostri sono grandi circa come babbuini, e simili anche d'aspetto. Sono senza capelli, hanno la pelle nera e denti impressionanti, si muovono continuamente, ora in piedi ora a quattro zampe, ma sempre silenziosi. Le loro facce sono quasi prive di lineamenti, a parte quelle enormi orbite nere che probabilmente sono i loro occhi.
Uno di loro si allontana un po' dal resto della banda, si alza in piedi e lancia un ululato acuto e lamentoso, poi si mette a quattro zampe e torna inquieto dai suoi compagni. Ti rendi conto con orrore di avere una parete di roccia alle spalle e due ai lati, e come se non bastasse l'unica arma che hai a portata di mano è

quella stupida mazza di legno. La banda avanza verso di te di qualche metro, poi si ferma e a questo punto tutti e sei emettono quel lugubre ululato. Ti sembra che le nere orbite dei loro occhi scrutino avidamente nella tua anima. Non è agghiacciante? Stringi forte il bastone e ti guardi intorno in cerca di qualche via di scampo. Dapprima sembra che non ce ne siano, poi d'un tratto scorgi l'imboccatura di una caverna, poco più di una spaccatura della roccia, a circa 10 metri sopra di te sulla parete a nord. Non sarà facile arrampicarsi, specie con una banda di Demondim alle calcagna, ma speri di farcela.
La banda di Demondim ulula di nuovo e si dirige verso di te, con movimenti cauti, inquieti e irregolari, ma ti sarà comunque addosso tra pochi secondi. È venuto il momento: devi deciderti.

> Puoi avanzare coraggiosamente e andar loro incontro, allora vai all'**86**.
> Puoi provare ad arrampicarti fino alla caverna, sperando di uscire da questo guaio, in tal caso vai al **131**.

39

Sali sulla scialuppa, e dopo aver discusso con Giasone su chi starà ai remi (indovina chi perde?), prendi i remi e ti dirigi lentamente verso l'Isola del Naufragio. All'inizio la tua prima impressione sembra confermata: pare che non ci sia nemmeno un'insenatura sicura per la barca. I relitti, attaccati come scheletri sfasciati agli scogli affioranti, cominciano a mandare deboli bagliori.

«Hai visto?» chiedi a Giasone.
«Visto cosa?» chiede l'Argonauta.
«Niente» gli rispondi; hai capito che non ti presta molta attenzione, ha la testa piena di montoni d'oro e belle principesse. Continui a guardare attentamente i relitti, e dopo una dozzina di remate vedi che il più vicino di essi scompare all'improvviso. Cosa ancora più strana, scompare anche la scogliera del naufragio, lasciando al suo posto una calma distesa d'acqua.
Scuoti il capo per riaverti, ma il mare in quella direzione è proprio tranquillo. Non solo, anche parecchi altri relitti stanno scomparendo in lontananza. Così, dopo alcuni istanti ti trovi a remare verso una deliziosa isola soleggiata, circondata da acque chiare e placide, senza nemmeno un relitto in vista. Cosa sta succedendo? Tutti hanno visto quei relitti, ma ora sono scomparsi! Proprio scomparsi. Non si tratta di immaginazione, perché ora stai remando senza alcun problema esattamente dove prima c'erano gli scogli affioranti.
Infine tiri in secca la barca su una spiaggia di sabbia bianca.
«Magnifico, ci hai fatto passare attraverso gli scogli» dice Giasone mentre tu riponi i remi in barca. La metti al sicuro traendo un profondo sospiro, e ti guardi intorno. L'isola è veramente bella. Oltre la spiaggia, dopo qualche roccia, inizia una fertile pianura, punteggiata qua e là da ombrose macchie d'alberi.
Ti arrampichi insieme a Giasone sulle rocce, e ora dall'alto riesci a vedere delle strade ampie e regolari, non molto distanti. Una procede verso un imponente palazzo posto quasi sul ciglio di una parete; un'altra

porta ad un grandioso e sinistro castello sulla sommità di una collina; un'altra ancora passa vicino ad una piccola fattoria. Ce n'è una quarta che conduce direttamente in un villaggio dove dev'esserci dell'attività, a quanto ti sembra da questa distanza. I sentieri che si diramano dalle strade portano ad una casetta abbandonata, ad un pozzo e ad un lago immobile e scuro.

Hai cosa scegliere. Confabula un po' con Giasone per decidere dove andare.

Per raggiungere il palazzo sulla parete a picco devi andare al **51**.

Per raggiungere il castello, vai al **61**.

Se vuoi andare alla fattoria, vai al **112**.

Se vuoi raggiungere il villaggio, vai al **65**.

Se vuoi raggiungere la casetta, vai al **120**.

Se vuoi andare al pozzo, vai al **97**.

Se vuoi andare al lago, vai all'**88**.

Oppure puoi semplicemente tornare alla nave e scegliere un'altra meta.

40

Qui c'è qualcosa che non va. Ti trovi su un mucchio di paglia lercia, in una minuscola stanzetta con un'unica finestra rotonda, e sei vestito in un modo strano, tutto il contrario di quelle armature tirate a lucido che sono di rigore a Camelot. Non hai nemmeno una giubba di Pelle di Drago decente. Invece hai addosso solo una leggerissima (e sporchissima) tunica di lino, che non arriva nemmeno a coprire le tue ginocchia ossute. Non hai nemmeno dei gambali di cuoio, né degli stivali, solo un paio di sandali consumati. Cerchi con lo sguardo la vecchia E.J., la spada magica che è

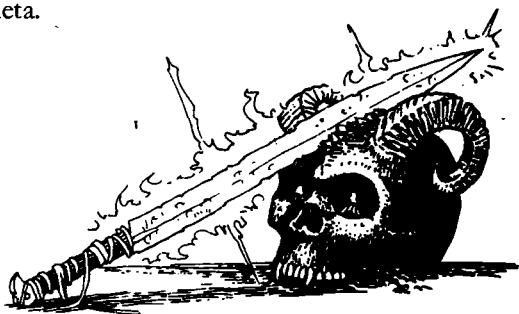
sempre al tuo fianco, ma ora non c'è più. Che accidenti è successo? Dov'è Merlino? Forse i Sassoni hanno invaso l'isola prima che sia riuscito a farti entrare nel corpo di Pip? Sei stato forse gettato in qualche prigione puzzolente a marcire?
Oppure sei diventato pazzo, e tutta questa storia è solo frutto della tua immaginazione. Potresti avere la febbre. Fa veramente caldissimo qui, molto più che a Camelot, perfino in estate. Inoltre ti sembra che la stanza vada su e giù, su e giù, su e...
Forse è meglio che tu smetta di pensarci, visto che ti sta facendo venire la nausea.
C'è una porta in una parete di legno. Una parete di legno? Chi ha mai sentito di una prigione con pareti di legno? Forse ti sei ammalato e ti ha dato di volta il cervello nella fattoria dei tuoi genitori adottivi; o forse è stato un attacco di idrofobia, così ti hanno chiuso a chiave in una rimessa. In ogni caso, dovunque tu sia e qualunque sia la tua situazione, dovresti fare qualcosa. Ma il problema è: che cosa?

Vuoi esaminarti la bocca per vedere se hai le bave da idrofobo? Allora vai al **50**.
Vuoi guardare da quella strana finestrella rotonda? Vai al **60**.
Vuoi ispezionare a fondo questa brutta stanza? Vai al **70**.
Vuoi provare ad aprire la porta? Vai all'**8**.

41

Guardi lo stretto pozzo sotto il tetto di paglia, e noti che il livello dell'acqua è alto; la superficie è coperta

di impurità e lascia affiorare delle bolle da qualche punto in profondità.
C'è un piccolo contenitore di legno attaccato alla fune, quindi puoi prendere un po' d'acqua per berla. Ma sei sicuro di volerlo fare?

Se decidi di bere l'acqua, vai al **56**.
Altrimenti puoi tornare al **39** e scegliere un'altra meta.

42

Il montone è ancora in tempo per scappare. Gioca due dadi per conoscere la sua velocità. Ora giocane altri due per Giasone e per te. Se vi ci sono voluti più di tre turni di combattimento per far fuori l'ariete nel paragrafo precedente, sottrai 1 punto dal tuo risultato per ogni scontro sostenuto dopo i primi tre. Ora confronta il vostro risultato finale con la velocità del montone.
Se è più alto il vostro, vai al **75**. Altrimenti hai perso il montone.

Se dovessi perderlo, hai la possibilità di tornare al **39** e tentare un'altra meta; oppure puoi rischiare un altro scontro con l'ariete al **59**.

43

Ma è ridicolo! La barca non si muove di un centimetro. Remi con tutta la tua forza e quella stupida non si sposta proprio.
«Prova tu» dici a Giasone, ma nonostante sforzi e gonfi i suoi muscoli, non ha più successo di te.

L'idea della barca sembra proprio una fregatura. Torna all'**88** e tenta qualcos'altro.

44

C'è qualcosa proprio in fondo: butti via un po' di paglia marcia e trovi un pugnale arrugginito da + 2 di danno.
Non è un gran che come arma, e certo non regge il confronto con la vecchia E.J., ma almeno puoi servirtene in un combattimento.
Non essendo magico come E.J., dovrai fare un 6 ai dadi per colpire, e la lama aggiungerà 2 punti al danno indicato dai dadi. Del resto, a caval donato non si guarda in bocca.

Ora che sei armato fino ai denti puoi:
Guardare dalla finestra al **60**.
Controllare se hai la rabbia al **50**.
Provare ad aprire la porta all'**8**.

45

La figura incappucciata getta il cappuccio per rivelare una faccia bianca come il gesso, con degli occhi rossi e scintillanti e dei canini lunghissimi che arrivano fino al labbro inferiore. Tolto il cappuccio, la lunga veste

resta slacciata sul collo e lascia intravedere un alto bavero rialzato e una cravatta bianca sulla camicia da sera spiegazzata.
L'ex incappucciato parla:

In qual pasticcio cacciato ti sei,
mio giovane amico,
ma fossi in te paura non avrei,
né mi agiterei,
di sotto al bavero
poiché fino all'ultimo dollaro
scommetter puoi
che alla fine ti sàlvero.

Un incredibile applauso esplode tra i Demondim. Costui è il Demone Poetico, noto ad ogni avventuriero di Avalon come il peggior versificatore della storia del mondo. Ma cosa diavolo ci fa qui, in un'altra epoca, sull'Isola dei Demondim?
In un batter d'occhio componi una risposta adeguata:

Paura non avrò
poiché sin da quando tutto cominciò
tu eri qui,
o maestro dell'arte poetica.

Non è un gran che ma almeno lo lusinga, ed è ciò che conta con il Demone Poetico; ed ecco che tra i Demondim si leva un altro applauso.
«Ben detto!» esclama compiaciuto il Demone: «Che gioia per me incontrare un collega poeta. E quanto ci amano i nostri ascoltatori!» Si volta e sorridendo s'inchina ai Demondim in delirio. «Adorano le belle rime. Non potevo credere di aver avuto tanta fortuna quan-

do trovai quest'isola; non appena composi la mia prima ode per loro, mi fecero subito Re e Sommo Sacerdote in una volta sola. Una bella dimostrazione di stima, non c'è che dire.
Ma facciamola finita con la nostalgia: bisogna tirarti fuori di qui. Stando alle ultime notizie, i Sassoni stanno per invadere Avalon, Excalibur è stata rubata e Merlino ha avuto una commozione cerebrale, quindi prima riesci a tornare indietro meglio è. Mi chiedo se intanto non ti secca stenderti sulla pietra di quell'altare sacrificale». E gesticola con quel sinistro coltello dalla lama di cristallo.

Vai tranquillamente a stenderti sull'altare, al **148**?
Oppure tenti di comporre un'altra strofetta per incantare il Demone, sperando di scappare inosservato?
Se decidi così, vai al **141**.

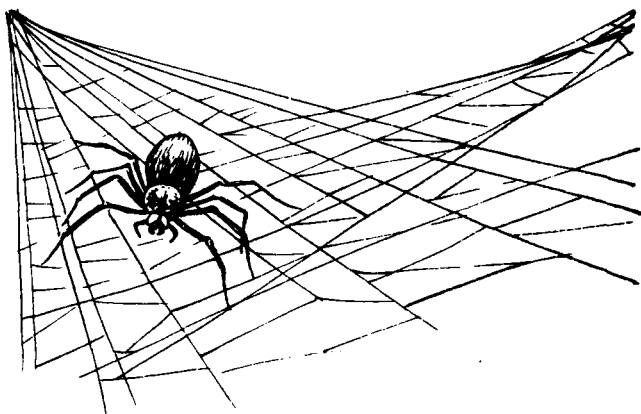
46

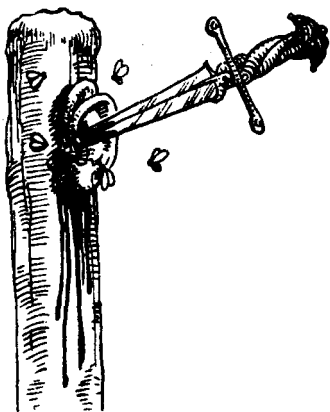
Splud . . . crack!
Questo è il rumore che hai fatto tuffandoti in acqua, e dal suono non si direbbe una prestazione olimpionica. Infatti, è stato un tuffo letale: ti sei rotto l'osso del collo, anziché infrangere lo specchio d'acqua.

Forse puoi trovare un'aspirina al **14**.

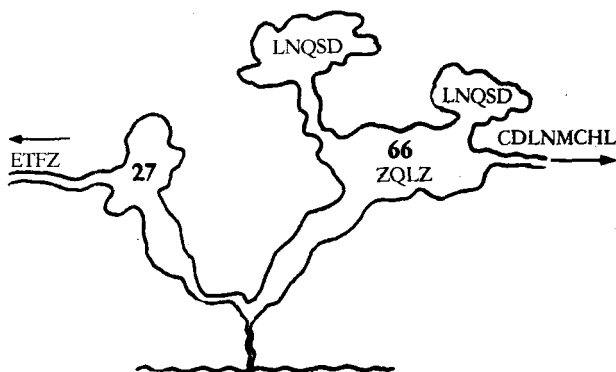
47

Ecco qualcosa d'interessante. Non molto utile, ma interessante.

La stanza è piena di provviste, in gran parte sacchi. Quando li ispezionerai, e lo farai di sicuro, li troverai pieni di cereali, frutta secca, verdure e di una rivoltante roba coriacea, probabilmente carne essiccata (o forse resti di vecchi stivali). Non c'è altro qui dentro, a parte il Ragno Velenoso.
Il Ragno Velenoso? Gambe in spalla, bisogna muoversi!

Il Ragno ha solo 6 PUNTI DI VITA, e dal momento che lo hai notato subito sei tu a colpire per primo. Ma in compenso, se l'insetto sopravvive al tuo attacco gli basterà fare più di 5 per colpirti, e ti farà subito fuori. Se invece riesci a schiacciarlo puoi dirigerti in qualunque altra sezione della Pianta 1.
Se non ce la fai, non ti resta che andare al **14**.

48

I Demondim si sono raccolti sotto di te; guardano in alto e gemono, ma non tentano di emulare la tua scalata. Raggiungi l'apertura della caverna e ti infili dentro senza guardare indietro.
Ti trovi in una fenditura della roccia, stretta all'imboccatura ma leggermente più larga in direzione nord. Davanti a te vedi una strana luminescenza verde-azzurra, confusa; avanzando, scopri che è originata da gruppi di funghi e muffe sulle pareti. La luce emanata è debole, ma una volta che gli occhi si abituano ti basta per scorgere i contorni di ciò che ti circonda.
La fenditura si allarga di nuovo e poi si ramifica: da una parte una strettoia conduce a nord-ovest, mentre l'altro ramo, più largo, conduce a nord-est. Pur temendo ancora un possibile inseguimento dei Demondim, ti soffermi un attimo a considerare le alternative. La via a nord-ovest è talmente stretta che se incontri qualche avversario non hai nemmeno lo spazio per

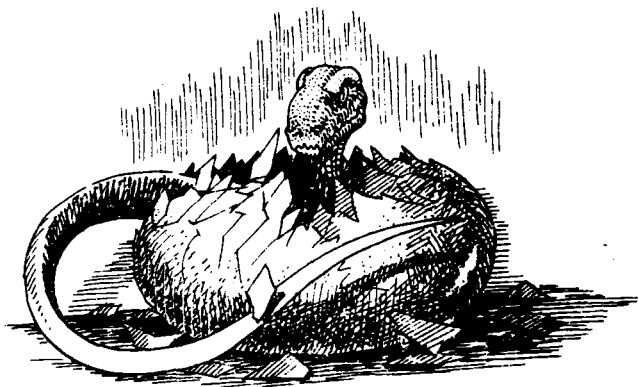
sollevare la mazza. L'altra via è decisamente più ampia, ma se ci sono dei nemici in zona si serviranno certamente di questa; e oltretutto non hai alcuna possibilità di sapere dove conduca l'una o l'altra.
E se invece ci fosse questa possibilità? Sulla parete di roccia vicino al bivio è inciso un disegno che potrebbe - dico *potrebbe* - essere una pianta della caverna in cui sei entrato.

Guarda attentamente il disegno in basso e fai la tua scelta.

49

«Un Montone d'Oro, eh?» accenni col capo, mentre i tuoi occhi si fanno penetranti. Ti volti indietro e dai un'occhiata all'isola circondata da relitti, dove il Montone d'Oro non è più visibile. «Questo non avrebbe niente a che fare con la ricerca che voi, Argonauti, avevate intrapreso prima che io comparissi sulla scena, vero?»

«Altroché se ha a che farci!» gridano gli Argonauti allegramente.
«Effettivamente» dice Giasone, «ci è stata assegnata l'impresa di recuperare il Vello d'Oro - preferibilmente insieme al Montone stesso - sottraendolo al re della Colchide, un dannato farabutto che vive da qualche parte qui vicino, ma non sappiamo dove. Sentiamo che è nostro destino ineluttabile riportare il Vello in Grecia».
«Perché?» chiedi incuriosito.
Gli Argonauti cominciano a ridacchiare. «Perché? Ci chiede perché?» mormorano divertiti tra loro.
«Sì perché?» domandi di nuovo.
Smettono di ridacchiare e assumono un'espressione corrucciata.
Un attimo dopo Giasone dice, titubante: «Non saprei bene perché. Semplicemente dobbiamo fare così. Credo che Medea c'entri qualcosa».
«Medea?»
«La Principessa Medea, la bella figlia del re della Colchide. Si sa come vanno a finire queste ricerche. Un eroe affascinante, una bella principessa, un nemico malvagio, un Montone d'Oro. Finisce che tutte queste cose combinate assieme fanno scalpore e la gente mormora». Sorride timidamente: «L'eroe affascinante in realtà sono io. Credo che gli dei abbiano decretato che io sposi la bella principessa» dice arrossendo.
Gli metti amichevolmente un braccio sulla spalla: «In tal caso, Giasone, dovremo proprio raggiungere quell'isola e catturare il Vello d'Oro. Credo che sia meglio non correre il rischio di avvicinarci troppo con la nave, ma con un po' di fortuna potremmo farcela con

la scialuppa. Io sono deciso a tentare, e voi mi seguirete di certo».
«Grazie, Capitano! Grazie! Grazie!» E, con tuo grande imbarazzo, l'Argonauta Giasone ti bacia sulle guance.
«Riservali alla tua principessa, questi baci» gli dici con tono rude. «Ora mettiamo in mare la scialuppa e vediamo se c'è un modo di arrivare su quell'isola».

Ora devi dirigerti al **39** per scoprire se c'è qualche modo concreto di raggiungere l'isola.

50

No, niente bave. Quindi non sei idrofobo (almeno per il momento).
Ma la stanza continua ad andare su e giù, e fa ancora molto caldo. Cosa fai?

Provi a guardare dalla finestra al **60**?
Provi la porta all'**8**?
Esplori la stanza al **70**?

51 - *È un palazzo che non passa certo inosservato . . .*

51

Che edificio imponente. Colonne corinzie, archi rampanti, archi greci, bassorilievi, mosaici, colonne scanalate e affreschi barocchi compaiono tutti nella costruzione, chiaro indizio che l'architetto era ubriaco. Comunque, sbronzo o meno che fosse, il palazzo ha una certa sua grandezza e dev'essere costato una fortuna. Non ci sono guardie in vista, e non si sente alcun suono proveniente dall'interno. Pensi di entrare?

Se decidi di entrare, vai al **96**.
Altrimenti puoi sempre tornare al **39** e provare un'altra strada.

52

La porta è chiusa a chiave, il che significa che probabilmente dentro c'è qualcosa di estremamente interessante. Gioca due dadi per vedere se puoi entrare.

Se ottieni da 2 a 6, non ce la fai: non potrai mai entrare in questa stanza, ma ovviamente puoi provare un'altra stanza della Pianta 1.
Se fai da 7 a 12, corri a festeggiare al **6**.

53

Hai appena preso la tua decisione, quando una corrente s'impadronisce dell'imbarcazione e ti trascina rapidamente verso le onde e gli scogli affioranti. Remi freneticamente ma capisci subito di non poter controllare la barca, che va a sbattere contro uno scoglio sott'acqua e ruota su se stessa, evitando per miracolo un danno irreparabile. Non fai in tempo a tirare un

sospiro di sollievo, che già sbatte contro un altro; ancora nessun danno serio, per fortuna, ma ora sei nel mezzo di un gorgo vorticoso.
Craash! Vieni scaraventato nel mare gelido. Boccheggi e inghiotti acqua. Torni a galla per un attimo e tossisci, giusto in tempo per vedere la barca fatta a pezzi. Per un attimo intravedi lo scafo dorato della nave - ahimè, troppo lontana per poterti soccorrere. Vai sotto di nuovo, i polmoni quasi ti scoppiano, ma riesci a risalire in superficie. Cerchi disperatamente di nuotare, di raggiungere la spiaggia. Un'onda anomala ti afferra e ti scaglia di peso su una roccia mezza sommersa. Prendi una tremenda botta in testa e improvvisamente ogni rumore e movimento cessano. C'è solo buio.

Qui la tua unica possibilità è di andare al **21**.

54

Intravedi per un attimo il cielo azzurro e il sole che splende, poi un'onda ti colpisce in faccia. Soddisfatto? Vedi un po' tu . . . E ora smettila di comportarti come un pupazzo a molla e fai qualcosa di sensato.

Controlla se sei idrofobo al **50**.
Esplora la stanza al **70**.
Prova la porta all'**8**.

55

Qui c'è davvero molta luce. Proviene da quella che sembra una pozza di lava ribollente, esattamente nel centro della caverna.

Ti avvicini cautamente alla pozza, persuaso che il calore ti terrà a distanza dal bordo. E infatti la superficie infuocata sta a circa tre-quattro metri di profondità in una specie di pozzo naturale, cosicché, nonostante tu stia sudando come un dannato, quando raggiungi il bordo sei al sicuro dalle fiamme.
Ti sporgi incuriosito per dare un'occhiata, e in quel preciso istante la lava erompe, innalzando una spettacolare fontana di fuoco. Avrai modo di ricordare con piacere questa meraviglia della natura per tutto il tragitto fino al **14**.

56

Un imprevisto! È una Pozione Risanante! Ne basta una buona sorsata e hai subito recuperato un doppio lancio di dadi di PUNTI DI VITA. Sfortunatamente l'acqua perde i suoi poteri se viene portata via di qui; ma se sei pronto ad affrontare i pericoli delle sabbie mobili puoi sempre tornare qui passando per il **39**, restando su quest'isola.

Ora che sei rinvigorito faresti meglio a tornare al **39**, e decidere quale sarà la tua prossima meta.

57 **

Guai in vista! Ti basta un'occhiata per capire che questo è un corpo di guardia. Una seconda occhiata ti informa che di guardie ce ne sono dodici, e una terza che non sono affatto contente di vederti.

Sei libero di tentare con la Corruzione, se hai del denaro. Quelli che accetteranno il tuo tentativo di Corruzione non ti faranno del male.

Sei anche libero di tentare una Reazione Amichevole, che forse potrebbe diminuire il tuo svantaggio.

Puoi rinunciare a combattere e far finta di aver semplicemente perso la strada, in tal caso le guardie ti cacceranno via facendoti perdere 10 PUNTI DI VITA (il che potrebbe ucciderti, in tal caso dirigiti al **14**).

Puoi anche decidere di combattere, allora sei invitato a raccogliere 10 Pezzi d'Oro da ogni guardia che ammazzi. Oppure, se perdi, sei invitato a recarti al **14**. Ogni guardia ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 con una spada da + 2 di danno e indossa un'armatura di pelle da – 2 di danno. Se vinci, torna alla Pianta 1.

58

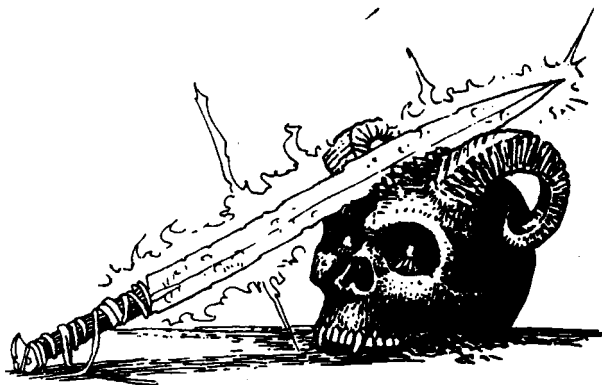
«Ayah-splat!!» gridi, servendoti del tuo miglior grido di guerra di arti marziali, mentre ti lanci contro la figura incappucciata che invece si scansa prontamente. Un urletto eccitato si leva tra i Demondim, ma le guardie stranamente non fanno assolutamente nulla per ostacolarti.

«Fermati e desisti, Avventuriero Ardito» esclama la figura incappucciata. «Perché nonostante tu ti trovi nei tempi antichi, questo impeto potrebbe dimostrare di non valere tant'oro quanto pesa».

Che strano modo di parlare! Ma, strano o non strano, seguirai il consiglio e smetterai di attaccare la figura incappucciata? Se sì, vai al **45**.

Se preferisci continuare l'attacco, vai al **143**.
Se decidi all'ultimo momento di far finta di essere pazzo, allora vai al **71**.

59

Sentendoti un perfetto idiota, muovi un passo sulla superficie del lago scuro e minaccioso. Vedendoti riflesso ti tappi il naso e ti irrigidisci, aspettando di venire inevitabilmente inghiottito dalle acque. Ma non accade niente di tutto ciò. L'acqua sotto i piedi sembra solida come un campo inglese.
Avanzi di un passo cautamente; è ancora solida!
«Yuuhuuu!» Con un grido di eccitazione Giasone ti segue come un lampo, dirigendosi verso il gregge. Gli corri dietro senza esitazione: ora il lago sembra scomparire, stai correndo precipitosamente su una pianura erbosa. Il lago era solo un'illusione magica!
Le pecore invece sono proprio vere; ora che ti stai avvicinando vedi distintamente che c'è un Montone d'Oro nel mezzo del gregge.

Ce la fai a catturarlo? Giasone con quel grido agitato ha impaurito ben bene il gregge. Stanno girando in tondo stupidamente, come è tipico delle pecore, ma presto troveranno qualcuno da seguire e allora potrebbe essere impossibile raggiungerle.
Improvvisamente il gregge si divide, e il Montone d'Oro spicca un salto verso un folto d'alberi in lontananza. Devi far deviare l'animale prima che raggiunga gli alberi, altrimenti rischi di perderlo per sempre.

> Ma prima di fare questo tentativo, dovrai escogitare qualcosa contro un Ariete Gigante, il quale, deciso a proteggere il suo gregge, sta tuonando contro di te. L'ariete ha 30 PUNTI DI VITA, va a segno facendo più di 5 e può aggiungere 4 ulteriori punti di danno con le sue corna. In compenso siete in due a combattere contro di lui. Se vince l'ariete, vai al **14**. Se invece siete voi due ad uccidere l'ariete in tre scontri o meno, potete inseguire il Montone d'Oro al **42**. Se vi ci vogliono più di tre turni per far fuori l'ariete, potete sempre proseguire al **42**, ma catturare il montone potrebbe essere più difficile.
> (In questo caso il tuo lancio di dadi, quello di Giasone e dell'ariete insieme contano come un *turno* di combattimento.)

60

La finestra è un po' troppo alta per riuscire a guardare fuori. Potresti sempre provare a saltare, naturalmente; ma non è semplice, visto che la stanza va su e giù.

Provi a saltare? Vai al **22**.
Controlli se sei idrofobo al **50**?
Oppure provi la porta all'**8**?
O ancora preferisci esplorare la stanza al **70**?

61

Il castello incombe sinistro su di te, mentre ti avvicini. È una solida costruzione di blocchi di granito, un tetro insieme di guglie e torri gotiche che ricorda vagamente il Castello di Tenebra dove una volta risolvesti la faccenda del perfido Mago Ansalom. Questo ricordo ti fa esitare per un istante, ma mentre un avventuriero da quattro soldi sarebbe scappato urlando, tu hai ben altra classe e stupidamente prosegui di buona lena.
Hiss-thud! A quanto pare una freccia ti è passata sibilando accanto all'orecchio e si è conficcata in un albero. Ma quando ti guardi intorno non ne vedi alcun segno. Prosegui deciso.
Hiss-thud! Un'altra freccia? Ti volti di nuovo, ma non vedi niente. Tuttavia, forse sarebbe il caso di pensarci un attimo prima di continuare.

Se vuoi proseguire, vai al **126**.
Se preferisci tornare indietro, scegli un'altra meta al **39**.

62

Wow! Oro! Ci sono 1000 Pezzi d'Oro qui! E sono tutti tuoi ora. Heh! Heh!

Se vuoi aprire il forziere con il teschio e le tibie incrociate, vai al **24**.

continua

Se vuoi aprire il forziere ammaccato, vai al **72**.
Se vuoi esplorare ulteriormente la stanza, vai al **7**.
Se vuoi andare da qualche altra parte, scegli qualunque altra sezione della Pianta 1.

63

Dirigi rapidamente e con decisione la barca verso gli scogli affioranti. Remi con foga, ma una corrente si impadronisce della scialuppa; sei atterrito, ti stai avvicinando sempre più agli scogli...

Non gradisci una descrizione dettagliata di ciò che segue, vero? Allora ritirati in silenzio e vai al **14**.

64

Questo posto è pieno di roba da mangiare - sacchi di grano, frutta secca, verdura e qualcosa che sembra carne secca. Assaggia un po' quello che ti pare e poi dirigiti a qualunque altra sezione della Pianta 1.

65

Che succede? Ti sei avviato verso un villaggio e sei finito in un porcile! Non c'è dubbio. Nel momento stesso in cui ci hai messo piede, questo delizioso piccolo villaggio si è trasformato in un gigantesco porcile, pieno di maiali per di più, anche se non c'è di che preoccuparsi.

Quello di cui invece ti devi preoccupare è il Cinghiale. Non prende in considerazione Giasone e attacca te. Ha 35 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e ti può trafiggere con le zanne da + 3. Se

riesci ad ucciderlo puoi tornare al **39** e scegliere una nuova meta, oppure dirigerti al **76** se hai voglia di perlustrare il porcile. Se invece la bestia ti uccide, non ti resta che il **14**.

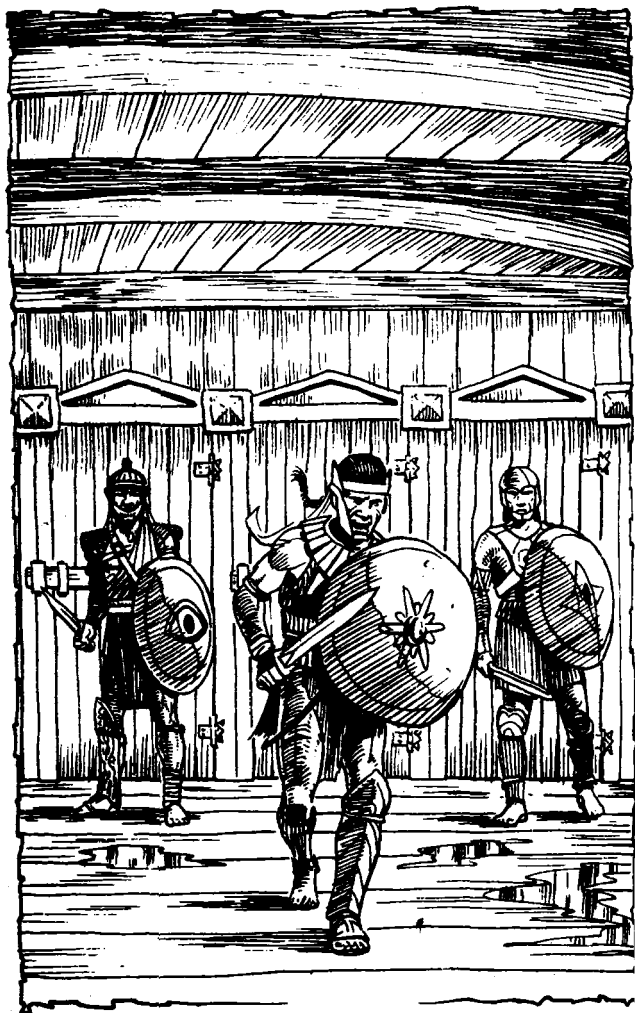
66

Superi il passaggio più largo che porta a nord-est senza problemi, finché questo sbocca improvvisamente in un'ampia caverna. Ora che gli occhi si sono abituati alla luminescenza dei funghi, riesci subito a distinguere tre uscite nella caverna: un passaggio che conduce esattamente verso est, uno che porta quasi esattamente verso ovest e un terzo, che si allarga più degli altri e sembra condurre in una seconda caverna più piccola a nord-est.

Se scegli di andare a est, vai al **34**.
Se desideri andare verso nord, vai al **36**.
Se vuoi andare verso nord-est, vai al **55**.
Se invece decidi di esplorare la caverna in cui ti trovi, spostati al **151**.

67 **

La porta si apre senza troppe difficoltà, ma non appena entri vedi altre tre porte sbarrate, e davanti a ciascuna una sentinella dall'aria malvagia.

Se vuoi scoprire cosa si nasconde dietro quelle porte, dovrai inevitabilmente affrontare le sentinelle. Ognuna ha 25 PUNTI DI VITA ed è armata di una corta spada, che procura 2 punti di danno in più, e di uno scudo che ne elimina altrettanti. Per

67 - *Le sentinelle ti attaccano una alla volta.*

tua fortuna quei tre sono piuttosto arroganti e sceglieranno di attaccarti uno per volta, il che potrebbe rivelarsi un errore fatale da parte loro (o da parte tua). Se combatti e perdi, vai al **14**. Se invece combatti e vinci con tutti e tre, continua al **95**.

Oppure puoi tentare di corrompere le sentinelle, se hai con te del denaro.

O ancora potresti sistemarti il ciuffo, sfoderare un sorriso accattivante, farti piccolo piccolo e fare marcia indietro per poi cercare un'altra sezione della Pianta 1.

Quello che invece non puoi ottenere è una Reazione Amichevole: questi tre tipi sono un po' troppo irascibili, è meglio lasciar perdere.

68

Appena raggiungi la pianura disseminata di rocce, all'estremità della valle, il tuo sguardo è colpito da un riflesso d'acqua. Ti dirigi in quella direzione e ti ritrovi su una stretta striscia di spiaggia sabbiosa.

L'oceano si stende dinanzi a te, con all'orizzonte la grande nave dorata alla fonda che aspetta pazientemente il tuo ritorno. Non solo, ma hai di fronte anche la scoperta più emozionante che potessi fare: una barca a remi tirata in secco!

Ti precipiti affannosamente verso la barca, temendo che possa essere bucata. Ma dopo una rapida ispezione sei sicuro che è intera. Ci sono perfino i remi, pronti a condurti via da quest'isola pericolosa.

Sali in barca, e stai sistemando i remi negli scalmi quando intravedi un rotolo di carta sul fondo. Lo rac-

cogli incuriosito e leggi le parole che vi sono scarabocchiate:

Addio giovane amico! Incontrarci dovevamo allora,
ma incontrarci potremo ancora,
se la parola magica vorrai pronunciar
che come uccello ti farà volar
in uno sconosciuto anfratto:
l'orribil **34**.
Pensa ben prima di pronunciarla
la parola così parla: PRODUCTOVIT!

Il biglietto non è firmato; probabilmente è falso, e contiene un consiglio molto rischioso. Comunque a te la scelta, come sempre.

Se decidi di pronunciare la parola magica PRODUCTOVIT, vai direttamente al **34**.

Se pensi che dovresti tornare alla nave degli Argonauti, mettiti ai remi. Una volta raggiunta la nave (ti ci vorrà pochissimo), consulta la Carta Nautica e salpa verso una nuova destinazione.

La parola magica PRODUCTOVIT funziona una volta sola, ma *funziona*. Ciò significa che se decidi di NON usarla subito, puoi sempre servirtene *in qualunque momento* dell'avventura - anche durante un combattimento - per farti trasportare direttamente al misterioso **34**. Sarebbe il caso di ricordarsene, quindi prendi nota della parola e del paragrafo a cui conduce, se decidi di tornare a remi alla nave.

69

Sei proprio fortunato. Ce n'è una nascosta in una macchia di cespugli a non più di cento metri da te. E

per trovarla non hai avuto nemmeno bisogno di lanciare i dadi.
Ispezioni la barca con cura, pensando che sembra tutto troppo facile, ma è solida: tutte le assi sono intatte e ci sono perfino dei remi sul fondo.

Ci potrebbe essere un piccolo problema, però: la barca sembra piuttosto pesante e tu dovrai portarla in acqua. Tira due dadi per calcolare il suo peso. Ora tira un dado per te e uno per Giasone. Se i vostri due punteggi sommati assieme sono superiori a quello della barca, allora potete trasportarla insieme al **43**. Altrimenti dovrai tornare all'**88** e decidere un'altra strategia d'azione.

70

Non è difficile dare un'occhiata, visto che non c'è niente. Né sedie, né divano, né tavolo né armadio. L'unico posto che puoi ispezionare è la paglia lercia su cui sei disteso.
Raspi in giro (e quasi ti senti male per la puzza) e trovi un calice di metallo ammaccato e un piatto di legno, entrambi piuttosto sporchi. Trovi anche un barattolo di marmellata mezzo vuoto, con un po' di muffa sui bordi. Vale proprio la pena di cercare in mezzo a questa immondizia?

Se vuoi continuare a cercare, vai al **44**.
Oppure controlla se sei idrofobo al **50**.
O invece guarda dalla finestra al **60**.
O, se preferisci, prova la porta all'**8**.

73 - *I violenti marosi si infrangono contro le alte scoglie[r]*

71

Ti metti le dita nelle orecchie e muovi le mani. Salti su e giù tre volte a pie' pari, fai tremolare il labbro inferiore con le dita emettendo strani rumori. Incroci gli occhi e ti gratti le ascelle come le scimmie. Cadi all'indietro sulla schiena e resti immobile, fissando il cielo.
La figura incappucciata si china su di te, incuriosita: «Ehi, va tutto bene?» chiede.
Quella voce ha un suono terribilmente conosciuto.

Vai immediatamente al **45**.

72

Questo forziere è chiuso a chiave. Gioca un dado per vedere se sei tanto ABILE da aprirlo. Ora giocane un altro. Se il tuo primo lancio è maggiore del secondo, puoi aprire il forziere al **17**. Altrimenti dovrai lasciar perdere.

Se vuoi esplorare ulteriormente la stanza, vai al **7**.
Se vuoi aprire il forziere nuovo, vai al **62**.
Se decidi di aprire il forziere con il teschio e le tibie, vai al **24**.
Se vuoi andare da qualche altra parte, scegli una qualunque sezione della Pianta 1.

73

I tuoi occhi di falco individuano una zona di calma tra le acque agitate, e remando affannosamente riesci a raggiungerla. Ora il percorso è più agevole e ti stai rapidamente avvicinando all'arida riva. Alte scogliere

incombono da entrambi i lati; sempre più eccitato, remi con tutta la forza che hai in corpo. Improvvisamente la barca scricchiola, va in pezzi e si capovolge. Tutto sembra perduto, stai lottando tra i flutti per salvarti la vita: una corrente ti afferra e ti trascina sott'acqua, poi delle onde altissime ti scagliano ansimante sulla riva rocciosa. Ti tiri su e scopri sorpreso di essere incolume. Ma le tue armi e il tuo equipaggiamento sono andati perduti assieme alla barca.

Ti guardi attorno con aria astuta finché trovi un pezzo di legno che userai come bastone da + 2 di danno. Ora ti prepari ad esplorare l'Isola di Demondim al **38**.

74

C'è un bel po' di roba qui, e molta potrebbe essere utile ad un avventuriero come te. Calcola che potresti portare circa sei pezzi prima di crollare dalla fatica, quindi scegli bene. Nella stanza ci sono:

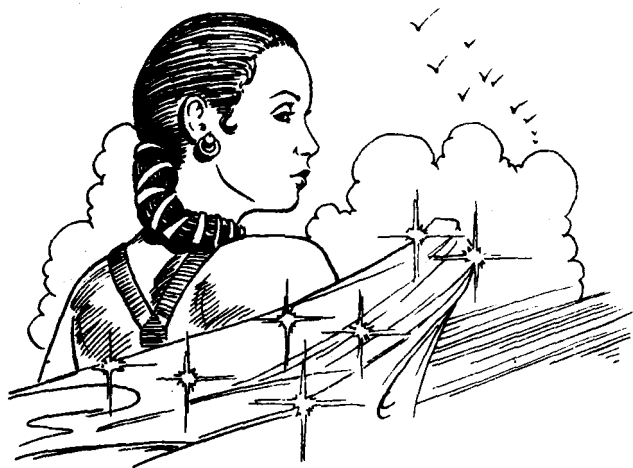
Una corda (un metro e mezzo, attorcigliata)
Un rampino
Uno zaino
Una pietra focaia e un acciarino
Un corno per bere
Un corno da richiamo (una specie di tromba)
Una piccola scatola decorata di palissandro (vuota)
Un pacchetto di cristalli di sale
Un ago di osso e un rocchetto di filo grezzo
Utensili da cucina

Una cinghia di cuoio
Un paio di sandali di ricambio
Una tunica di ricambio
Un contenitore d'olio d'oliva
Una lampada di ceramica
Una mazza di legno
Una sega d'osso (fatta d'osso, non per segare ossa)
Una scatola di biscotti
Un aquilone
Una penna d'oca e una pergamena
Un tamburello (varietà musicale)

Quando ne avrai scelti sei, portali con te in qualunque altra sezione della Pianta 1.

75

«Preso!» grida Giasone esaltato mentre atterra il montone con un placcaggio da rugby.
«Sì» rispondi con un tono un po' meno entusiasta, visto che non sei così preso dal montone come l'Argonauta.
«Beh, ora che hai fatto la tua parte potresti anche togliermi le tue brutte manacce di dosso» dice freddamente il montone.
Giasone fa un salto all'indietro come se fosse stato punto. (E, nonostante tu sia ormai un temprato avventuriero, sei anche tu un po' sorpreso.) «Sai parlare!» farfuglia Giasone.
«Ma certo che so parlare!» esclama il montone con aria di superiorità (e ora che lo ascolti attentamente noti che ha un accento piuttosto aristocratico).

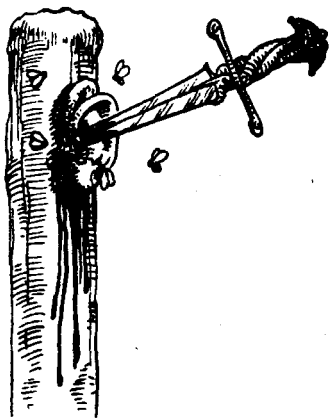
Hai un'improvvisa illuminazione. Quel vecchio stupido ad Avalon era eccezionale nei travestimenti. «Mi scusi» dici, «lei è forse Merlino?»
«Non essere ridicolo!» ti risponde stridulo il montone. «Il mio nome è Medea».
Giasone arretra ancora, con uno sguardo stravolto. «La *Principessa* Medea?» chiede restando a bocca aperta.

«Proprio io».
«Ma cosa fate trasformata in montone?»
«Non sono trasformata in montone» dice la principessa Medea. «Ho semplicemente l'aspetto di un montone, c'è una bella differenza».
«Ah sì?» Giasone aggrotta le ciglia con aria idiota.

«Certamente. Mio padre, re della Colchide, è un eccezionale illusionista - una specie di stregone specializzato, capisci. Quest'isola è piena di incantesimi, quasi nulla di quello che appare è reale. I porcili sembrano villaggi, i palazzi sembrano tuguri, le pianure sembrano laghi ... è riuscito perfino a far sì che le acque tranquille che circondano l'isola sembrino rocce insidiose: evitano che la gente ci venga a importunare. Voi siete i primi visitatori in quasi quindici anni».
«Ma perché vi ha dato l'aspetto di un montone?» domanda Giasone; poi ha un ripensamento: «Vostra Altezza».
«A causa della mia straordinaria bellezza» risponde la Principessa Medea con tono sbrigativo. «Se gli uomini sapessero quanto sono bella ci sarebbero continue invasioni; rocce truccate o meno. Guarda cos'è successo a Troia, solo per colpa della Bella Elena».
«Ma non vi secca avere l'aspetto di un montone?» chiede Giasone.
«Assolutamente no. Inoltre ho questo aspetto solo per gli stranieri, la gente di qui mi vede esattamente come sono. L'ariete che hai affrontato era il mio ultimo fidanzato, a dire il vero: un giovane nobile di nome Pericle».
«Oh, scusatemi» fa Giasone con aria confusa.
Per superare questo momento di imbarazzo fai una domanda un po' invadente: «Perché il vostro vello è d'oro?»
«Indosso un maglione giallo» risponde la principessa, e sospira. «Oh, credo che farei meglio a spezzare l'incantesimo e mostrarmi a voi come sono realmente, altrimenti non sarete mai soddisfatti». E con un cenno

della zampa si trasforma in una delle più sconvolgenti bellezze che tu abbia mai visto.
Giasone la guarda folgorato per un attimo, poi le chiede: «Vuoi sposarmi?»
«Ehi, Giasone, un momento...» incominci, perché non sei affatto sicuro che questa Medea sarebbe una buona moglie per Giasone, principessa o non principessa.
Ma Medea in ogni caso scuote il capo. «Non essere sciocco» gli dice con tono severo. «Non ho intenzione di sposare nessuno finché sarò abbastanza giovane per divertirmi ancora. Ma puoi tenere il mio maglione come ricordo, se ti fa piacere. Sotto ho una tunica, così non prenderò freddo». A queste parole si sfila il maglione e lo getta a Giasone, per poi correre via verso un folto d'alberi che probabilmente è un illusorio branco di cervi.
Giasone la segue con lo sguardo a bocca aperta, poi si volta verso di te: «Che devo fare? Mi ha rubato il cuore!»
«Coraggio, ragazzo!» gli dici con aria sicura. «Se l'avessi sposata la tua vita sarebbe stata un inferno. Ora hai il Maglione d'Oro, accontentati».
«Oh no, no... la inseguirò fino ai confini del mondo. Conquisterò terre per lei, combatterò per lei nemici d'ogni sorta. Per lei attraverserò deserti, combatterò tra le fiamme. Per lei...»
«Non quando sei con me, caro!» gli dici con tono brusco; non ne puoi proprio più di queste idiozie da innamorato. «Bene, ora torniamo al **39** e vediamo se c'è qualcos'altro che vale la pena di esplorare su questa stupida isola, altrimenti torneremo alla nostra *Argo*».

76

Questo non è un posto molto piacevole da esplorare. (Ma forse nemmeno ti aspettavi che lo fosse.) Comunque trovi qualcosa: una piccola chiave d'oro, molto piccola, come quella dei braccialetti portafortuna.

Conservala con cura e torna al **39** per decidere qualche altro posto dove andare.

77

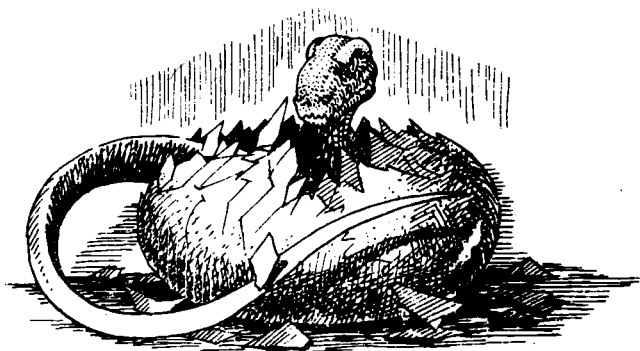
Togli un tappo di legno e un liquido chiaro zampilla fuori, schizzandoti le gambe. In pochi secondi ti trovi in una pozza sempre più grande e cerchi disperatamente di rimettere a posto il tappo, chiedendoti perché accidenti non lasci mai le cose come stanno.
«Che succede?» chiede una voce irata alle tue spalle. «Sprechi l'acqua, vero? Fai baldoria eh! Beh, ti assicuro che te ne pentirai!»
Ti volti e ti trovi davanti un vecchio lupo di mare molto abbronzato, grigio di capelli e con un'aria mal-

vagia. Indossa una tunica molto simile alla tua e ha un fazzoletto legato intorno alla fronte. Ma soprattutto ha in mano una clava molto minacciosa, che ti procurerebbe di sicuro un punto di danno in più nel caso che ti volesse colpire.
«Quello che ti ci vuole è proprio una bella ripassata con questa clava, giovanotto, così imparerai la lezione».

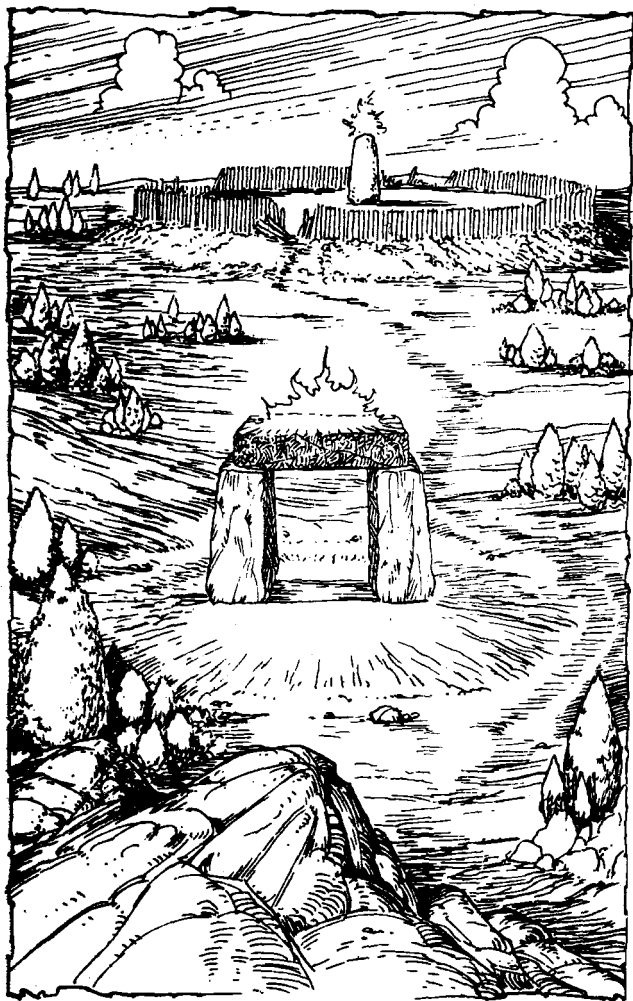
Se vuoi ingaggiare una lotta mortale con il vecchio lupo di mare, sei liberissimo di farlo. Ha 25 PUNTI DI VITA e, come prevedevi, ha + 1 di danno con la clava. Colpisce facendo più di sei ai dadi e, visto che ti ha sorpreso ad armeggiare con il barile d'acqua, tocca a lui colpire per primo. Se lo uccidi o gli fai perdere conoscenza, puoi continuare in qualche altra sezione della Pianta 1. Se invece ti uccide lui, puoi continuare solamente al **14**.
Se decidi di non combattere, ti colpirà una sola volta con la clava, togliendoti 4 PUNTI DI VITA, ti caccerà dal deposito dell'acqua, lo chiuderà a chiave dietro di sé e poi se ne andrà attraverso la porta al **5**. Ciò significa che sei libero di dirigerti verso qualunque parte della Pianta 1 tranne il **20**.

78

Preoccupato fai un passo avanti, e i tuoi passi rimbombano sul pavimento. Improvvisamente l'intero palazzo crolla, dandoti una fugace visione di una costruzione traballante, di materiale scadente, ben diversa da quella che avevi ammirato; ed ora precipiti a testa in giù verso l'odiato **14**.

79

Se queste isole si chiamano Le Cinque Dita, allora questa dev'essere l'Isola del Piccolo Dito, o l'Isola del Mignolino, o comunque tu voglia chiamarla. Il che lascia pensare - giustamente - che sia piccola. Troppo piccola perché la nave possa ormeggiarsi, quindi vedi di approdare da solo con una barca a remi, poiché non ha senso esporre la ciurma al pericolo. Non che ce ne siano molti di indizi, comunque. Questo puntino nell'oceano sembra pacifico come lo spiazzo erboso al centro di un villaggio di Avalon.

Approdi e ormeggi la barca con cura; stai diventando proprio un bravo marinaio. Poi ti guardi intorno. Per quanto minuscola l'isola è fertile. A parte una sottile striscia di sabbia, dappertutto crescono arbusti ed erba.

Ti arrampichi su un'altura lì vicino per avere una panoramica migliore. E, con tua grande sorpresa, scopri che l'isola non è affatto disabitata. O, perlomeno, non lo è stata. Più o meno nel centro è posto un enorme trilite: due pietre verticali e sopra una orizzontale,

79 - *C'è un enorme trilite, e più in là un terrapieno fortificato.*

quasi come quegli antichi monumenti della Danza dei Giganti sulla Pianura di Salisbury ad Avalon. A nord di questa costruzione ce n'è un'altra: un terrapieno con una fortificazione a forma di anello, e un'unica pietra posta nel mezzo.
A meno che non si tratti di un'illusione ottica, vedi una luce azzurra intorno al trilite, e una luce verde sopra la pietra solitaria della fortificazione.

Se decidi di esplorare la fortificazione circolare, vai al **179**.
Se decidi di esplorare il trilite, vai al **91**.
Se decidi di non esplorare nessuno dei due puoi sempre tornare alla nave, consultare la tua Carta Nautica e salpare verso qualche altra meta.

80 *** (ciascuno)

Questa porta conduce in un altro vestibolo. C'è una porta a nord al **110**, una porta ad ovest al **136**, una porta a sud al **160** e (heh, heh) un'ampia scalinata di marmo che porta di sopra.

Ma prima che tu ti precipiti a continuare la tua esplorazione, c'è il problemino delle due sentinelle. Si tratta di due enormi donnoni dalle sopracciglia irsute e dai capelli scuri, armate di asce da + 4 punti di danno. Ciascuna ha 25 PUNTI DI VITA e va a segno facendo più di 5. Se ne stanno ai piedi delle scale, e non sembrano disposte a lasciarti andare dove ti pare.

Se ce la fai a superare queste Amazzoni, puoi lasciare il vestibolo per una delle sezioni indicate: oppure sali le scale al **98**.

continua

Se le Amazzoni ti uccidono, vai al **14**.

Nota. Se per qualche ragione deciderai di tornare in questa stanza, troverai le sentinelle sostituite.

81

Cammina, cammina, cammina... Procedi verso nord, e non hai altra compagnia che quella degli uccellini sui rami, che si battibeccano continuamente per il possesso dell'albero.

Cammina, cammina, cammina... Ancora niente di interessante. È il tipo di posto in cui potresti annoiarti a morte.

«Ehi, dico a te, laggiù!»

Ti fermi di colpo e ti guardi intorno. Non si vede nessuno.

«Quassù» chiama la voce. «Sopra di te».

Guardi tra i rami di un albero sovrastante, ma non c'è nessuno. Perplesso, ti guardi di nuovo intorno.

«No, no... *quassù*!» insiste la voce.

Guardi di nuovo in alto, ma tra i rami non c'è nessuno, tranne un paio di uccellini grigi. Dai ancora un'occhiata intorno.

«Dico, potresti farmi la cortesia di guardarmi quando ti parlo!»

È uno degli uccellini! Uno degli uccellini ti sta parlando!

«Mi dispiace» dici, chiedendoti se non sia un pappagallo dall'aspetto insolito. «Non mi ero reso conto che fossi tu».

«Non fa niente, vecchio mio. Mi chiedevo solo se potevi risolvere una controversia tra me e il mio collega».

«Ma certamente, ci proverò» borbotti, confuso per questo inaspettato sviluppo della situazione.
«Beh, ci siamo stufati di litigare per il possesso di questo stupido ramo, così ci siamo messi a discutere di mitologia classica. (Considera che siamo uccelli molto ben istruiti.) In particolare, ci siamo messi a parlare del Ciclope. Hai già sentito parlare del Ciclope, vero?»
«Sì» dici, impassibile.
«Proprio un bel tipo» continua l'uccellino, «Comunque, dopo aver discusso del Ciclope per un po', abbiamo avuto una piccola lite. Non riuscivamo a metterci d'accordo su quanti occhi abbia». L'uccellino drizza la testa e ti guarda fisso. «Puoi aiutarci?»

«Yeah!» aggiunge il secondo uccellino prima che tu abbia il tempo di rispondere. «Tutto quello che vogliamo sapere è quanti benedetti occhiacci ha 'sto tizio, 'sto Ciclista. Se ci dai la risposta giusta, ti diremo come fare per mettere le tue sporche manacce su qualcosa di prezioso».
Guardi questi due strani uccelli e cerchi di ricordarti tutto quello che sai sul Ciclope.

Se pensi che abbia un occhio solo, vai al **99**.
Se pensi che ne abbia due, vai al **157**.
Se pensi che ne abbia tre, vai al **181**.

82

Sei fortunato: il serpente striscia via senza morderti. Ma purtroppo non hai la stessa fortuna con il forziere, visto che, come gli altri, contiene solo vestiti vecchi e oggetti senza valore.

Faresti meglio a uscire di qui prima che spuntino altri serpenti. Puoi scegliere qualunque altra sezione della Pianta 1.

83

Sei entrato in una grande caverna di cristallo; bagliori azzurri si diffondono dalle pareti, dal fondo e dall'alto soffitto. Mentre avanzi con cautela, il suono dei tuoi passi, per quanto attutito, rimbomba e produce una vibrazione acuta e musicale che ti risuona piacevolmente nelle orecchie.
Proprio nel centro della caverna c'è una grande lastra azzurra di cristallo, sfaccettata e lucente come una gi-

gantesca pietra preziosa. Sulla lastra c'è una scatola trasparente, dentro la quale è visibile un enorme uovo verde-azzurro. Inseriti nel coperchio della scatola ci sono tre quadrati colorati, uno rosso, uno verde e uno blu. Qualcosa ti dice che se premi questi quadrati la scatola si aprirà. Ma in che ordine?

Se premi prima il rosso, poi il verde, poi il blu, vai al **164**.
Se premi prima il verde, poi il rosso e il blu, vai al **175**.
Se premi prima il blu, poi il rosso e il verde, vai al **188**.
Se premi prima il rosso, poi il blu e il verde, vai al **121**.
Se premi prima il verde, poi il blu e il rosso, vai al **134**.
Se premi prima il blu, poi il verde e il rosso, vai al **108**.

84

«Ehi tu!» gridi. «Non pensare di intimorirmi con quel dannato arco. Le tue dannate frecce mi trapasseranno da parte a parte senza farmi nulla!»
«Questo è vero» ammette l'Arciere Fantasma con voce sepolcrale.
«Ma in compenso il mio tocco spettrale è talmente raggelante che posso prosciugare metà dei tuoi attuali PUNTI DI VITA ogni volta che ti metto le mani addosso!» A queste parole lascia cadere il suo arco fantasma e si avventa su di te a mani nude (e in un certo senso anche trasparenti).

84 - *L'Arciere si avventa su di te . . .*

Non c'è via di scampo. La tua unica consolazione è che non può ucciderti veramente, poiché dividendo i tuoi PUNTI DI VITA a metà, non importa quante volte, non li ridurrà mai a zero. Ma potrebbe farti perdere conoscenza, nel qual caso rinverrai al **39** e d'ora in poi ti sarà per sempre impedito di visitare il castello diroccato. In ogni caso, se uccidi il fantasma (si fa per dire) sei libero di esplorare le rovine al **173**.
L'Arciere Fantasma ha 35 PUNTI DI VITA e va a segno facendo più di 8, togliendoti la metà dei tuoi attuali PUNTI DI VITA ad ogni colpo andato a segno, qualunque sia il punteggio indicato dai dadi.

85

È vuota. Che delusione! Hai ispezionato ogni centimetro di questa stupida isola e non c'è proprio niente di niente. Qualche bel panorama naturalmente - radure, ruscelli, cascate, questo genere di cose - ma niente tesori, né armi né incantesimi né mostri.
Solo quel pozzo nella parte nord-occidentale. Qualcuno deve aver costruito quel pozzo, un tempo, anche se ora di sicuro non c'è più nessuno qui intorno. Comunque potrebbe valere la pena di darci un'occhiata, oppure potrebbe essere solo una perdita di tempo.

Se vuoi esaminare il vecchio pozzo più da vicino, vai al **129**.
Altrimenti, torna alla nave e scegli un'altra meta con la Carta Nautica.

86

Le creature sono titubanti di fronte alla tua mossa audace, e per un attimo sembrano sul punto di ritirarsi. Ma si mettono a contare attentamente quanti siete e, fermandosi a uno, emettono ululati di gioia e si precipitano di corsa contro di te.

Stringi fiducioso il tuo bastone di fortuna e ti prepari a combattere al **92**.

87 *** (ciascuno)

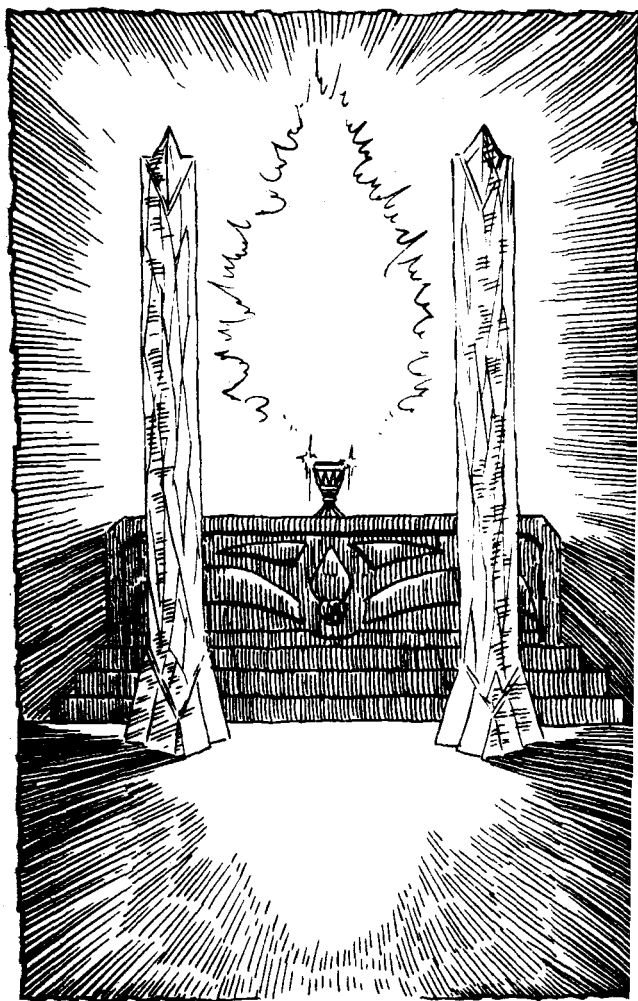
Hai gli occhi fissi sull'entrata di fronte a te. Non ci sono guardie in vista, sembra che tu abbia preso la decisione giusta. Attraversi cauto e silenzioso il passaggio, sei all'erta, non distogli mai gli occhi dall'entrata. Probabilmente è per questo che non hai ancora notato le Arpie volanti che ti stanno piombando addosso.

Le Arpie non sono certo i mostri più gradevoli, poiché i loro artigli procurano + 3 punti di danno. Ce ne sono tre in tutto: è più che troppo, visto che ognuna ha 25 PUNTI DI VITA. Come se non bastasse colpiscono facendo più di 5, e dal momento che si muovono agilmente in tre direzioni è molto difficile colpirle: devi fare più di 8 per andare a segno. A parte questo e a parte il fatto che non ti è più possibile un attacco di sorpresa, non c'è nulla di cui preoccuparti.
Se sopravvivi alle Arpie, puoi procedere tranquillo al **160**.
Altrimenti, beh, ci sono posti peggiori del **14**. (Non *molto* peggiori, naturalmente . . .)

88

C'è decisamente qualcosa di strano in questo posto. Essendo un esperto avventuriero, hai già visto moltissimi tratti d'acqua scura. Sull'acqua hai visto barche e uccelli, e anche il mostro di Loch Ness di turno, ma questa è la prima volta che ci vedi pascolare un gregge di pecore!
Batti due volte le palpebre e ti stropicci gli occhi, ma non c'è dubbio, le pecore sono proprio lì che pascolano pacifiche sulla superficie del lago. Dai un'occhiata a Giasone, che sta guardando a bocca aperta, sbalordito come te, dal che deduci che probabilmente state vedendo la stessa cosa.
Il gregge si muove inquieto, e ad un tratto ecco balenare tra gli animali come una specie di luccicore dorato. Giasone serra le mascelle con un suono secco: «Il Vello d'Oro!» fischia emozionato. Si volta e ti afferra per il bavero (o perlomeno dove ci sarebbe il bavero se tu non indossassi una tunica greca). «Hai detto che potevamo cercare di prendere il Vello d'Oro! Lo hai detto! Lo hai promesso! Hai promesso che potevamo dargli la caccia!»
«Calmati, amico» gli dici con aria da duro. «Certo che cercheremo di prendere il Vello d'Oro».
Ma come? L'acqua scura sembra profonda chilometri, e il gregge pascola così lontano che percorrere a nuoto la distanza potrebbe essere pericoloso. Forse potresti attraversarla a piedi: le pecore sembrano farlo senza problemi. O forse sarebbe più sensato cercare una barca.

Se decidi di nuotare, tuffati al **46**.

continua

89 - *Sull'altare c'è un calice di cristallo!*

Se vuoi provare a camminare, avanza a grandi passi al **59**.
Se preferisci andare in cerca di una barca, il **69** è un buon posto dove guardare.

89

È proprio una bella stanza, dall'aspetto si direbbe una sorta di tempio privato. Le pareti sono dipinte di azzurro chiaro, come il soffitto, e c'è anche un tappeto azzurro sul pavimento.
Al centro della stanza si ergono due colonne di cristallo azzurre, e dietro di esse c'è un altare azzurro. Una luce azzurrina brilla in mezzo alle due colonne, creando una chiazza di luce sul tappeto. Sull'altare è posto un calice di cristallo che contiene una specie di liquido.

Hai delle possibilità interessanti qui. Naturalmente puoi sempre tornare indietro senza far nulla, in tal caso dirigiti al **110**.

Oppure puoi provare a bere il liquido del calice, e allora hai due ulteriori possibilità:

1. Avvicinarti al calice passando tra le colonne, il che vuol dire attraversare la chiazza di luce azzurra.
2. Raggiungere il calice aggirando le colonne, evitando così del tutto la luce.

Se scegli il primo percorso, vai al **176**.
Se preferisci il secondo, vai al **130**.

90

Questo vino è davvero eccellente. Va giù che è un piacere, come la limonata (e anche in grandi quantità,

visto che da una fonte zampillante non si può mica sorseggiare). Ne bevi ancora un po'. Forse è un Montrachet del '69, o forse uno Chateauneuf du Pape dell'82 ... o piuttosto un ...
«Ehi, cosa credi di fare, giovanotto?»
Ti volti (barcollando un po') e ti trovi davanti un vecchio lupo di mare brizzolato (e molto abbronzato) che indossa una tunica molto simile alla tua, porta un fazzoletto legato intorno alla fronte e impugna una clava.
«Chi sceii?» gli chiedi, strascicando un po' le parole. «Dove sciono?»
«Farabutto ubriacone!» tuona il vecchio lupo di mare. «Dovresti vergognarti, alla tua età! Quello che ti ci vuole è un buon massaggio sulla zucca con questa clava».
Così dicendo ti si avvicina minaccioso.

Se vuoi ingaggiare un combattimento mortale con il vecchio, sei libero di farlo. Ha 25 PUNTI DI VITA e arreca un ulteriore punto di danno con la clava. Colpisce facendo più di 6, e poiché ti ha sorpreso ad armeggiare con le botti sarà lui ad avere il primo colpo. Inoltre, dal momento che hai alzato un po' il gomito, mancherai ogni secondo attacco, non importa quale sia il punteggio dei dadi. Se lo uccidi o gli fai perdere conoscenza, puoi proseguire in un'altra sezione della Pianta 1. Se invece è lui ad ucciderti, puoi procedere solamente al **14**.
Se invece decidi di non combattere, ti colpirà una volta con la clava togliendoti esattamente 4 PUNTI DI VITA, ti sbatterà fuori dal deposito di vini,

chiuderà il deposito dietro di sé e se ne andrà al **5** attraverso la porta. Ciò ti consente di scegliere qualunque sezione della Pianta 1 eccetto il **20**.

91

Avvicinandoti al trilite, scopri che la luce azzurra non era un'illusione: è qualcosa che avvolge l'intera costruzione, formando un fascio di luce tra i due pilastri. C'è un solo problema: sei pronto ad entrare in quella luce azzurra attraversando la costruzione?

Se decidi di entrare nel fascio di luce, vai al **185**. Altrimenti qui non troverai nient'altro di interessante, quindi puoi anche tornare al **79** e scegliere un'altra possibilità.

92

Tiri i due dadi, ottieni un punteggio eccezionale e fai roteare il bastone. Un brivido tremendo quasi ti paralizza il braccio mentre il bastone incontra la testa di un Demondim. Ma la creatura, incolume, si limita a sorriderti. Di nuovo lo colpisci, ma la creatura, come prima, si limita a farti un ghigno, perfettamente incolume. Ne colpisci un'altra e poi un'altra, andando a segno ogni volta, ma non procuri alcun danno. Questi Demondim sono assolutamente immuni ai tuoi attacchi!
I sei ti accerchiano e ti si fanno intorno, chiamandosi l'un l'altro con voci lugubri e stridule.

Non avendo altre risorse, continui ad usare il bastone, ma la banda ti afferra con dita d'acciaio, ti solleva di peso da terra e ti porta via al **34**.

93

Quando raggiungi la costa occidentale hai l'aria di uno che ha camminato per un'eternità. E sei piuttosto seccato, dal momento che lungo il percorso non hai trovato nulla di interessante.
In ogni caso qui c'è una barca, una barchetta sottile dipinta di nero (non si sa perché) e decorata con strani simboli. La esamini attentamente e noti che non ha né remi né vela. Sembra comunque in grado di tenere il mare, basta trovare il modo di spingerla. Chissà chi l'ha lasciata qui?

Se decidi di entrare nella barca nera, vai al **166**.
Altrimenti ti toccherà scarpinare indietro fino al **127** e scegliere un'altra possibilità.

94

Hai trovato una piccola chiave d'oro! Che strano posto per nasconderla. Non c'è nessuna indicazione su ciò a cui potrebbe servire, ma sarà meglio tenerla da parte.

Ora torna al **160** e prosegui da lì.

95

La cella dietro la prima delle tre porte sbarrate è vuota. Non è un buon segno, dopo tutto quel daffare con le sentinelle. Ma aspetta ... dietro la seconda porta, pigiati in poco spazio, ci sono dieci bellissimi uomini: hanno mascelle quadrate, lineamenti ben delineati, capelli biondi e muscoli da atleti, ma sono disarmati e dormono profondamente. E tu non hai molto succes-

so nel tentare di svegliarli: con richiami, scossoni e un gentile calcio.
Procedi, visto che non c'è di meglio da fare, verso la terza porta.
«Siano lodati gli Dei!» esclama da dentro un bell'uomo dai capelli scuri e dalla mascella quadrata. «Sei venuto a salvare me e la mia fidata ciurma?»
«Beh, sì, credo di sì» rispondi esitando un po'. «Ma tu chi sei?»
«Giasone» risponde l'uomo. «Sono - o meglio ero - capitano di questa nave finché non fu assalita da quei maledetti pirati, tre dei quali sono appena stati fatti fuori da te, a quanto ho sentito. Questi farabutti hanno drogato i miei fidi Argonauti e così si sono impadroniti della nave per i loro malvagi propositi, che non hanno niente a che vedere con la ricerca del Vello d'Oro, la missione a noi destinata. Così gli Argonauti che non sono stati uccisi sono stati incarcerati (come me) in queste celle miserabili, nutriti con la broda dei maiali, privati di tutto tranne di acqua di sentina per bere, frustati senza motivo ad ogni ora del giorno da brutali carcerieri, infestati da vermi e pidocchi, privati del sonno, minacciati continuamente di morte, torturati . . .»
«Sì, sì» interrompi, avendo ormai afferrato il concetto. «Capisco i tuoi problemi. Ma il mio problema è che non sono in grado di svegliare i tuoi uomini, e se dobbiamo affrontare un'intera banda di pirati abbiamo bisogno di tutti gli uomini disponibili».
Ma mentre stai parlando la tua mente vacilla. Giasone? Gli Argonauti? Il Vello d'Oro? Sospettavi di essere a bordo di una nave, certo, ma questa non è affatto

una nave di Avalon, e nemmeno di Sassoni invasori. Sembra che tu sia finito da qualche parte nell'antica Grecia! Che gigantesco pasticcio! È colpa di Merlino, non c'è dubbio, anche se dovrai aspettare per conoscere tutta la verità.

«Non temere, Nobile Soccorritore!» esclama Giasone. «Perché nel mio sandalo ho nascosto una conchiglia magica che, avendo ancora una carica attiva, sveglierà i miei valorosi seguaci all'istante e, tra l'altro, guarirà dagli effetti del veleno chiunque sia a portata d'orecchio».

Così dicendo, toglie dal sandalo una grande conchiglia (che deve averlo fatto zoppicare), la accosta alle labbra e vi soffia forte.

Immediatamente i belli addormentati nell'altra cella si svegliano (ed ogni sventurato che sia stato avvelenato nei dintorni guarisce all'istante). Giasone si volge verso di te: «Ti siamo in debito per averci liberato e forse anche salvato la vita, o prode. Per questo motivo ti seguiremo fino alla morte o fino alla gloria, saremo al tuo seguito sino agli estremi confini dell'universo, ti proteggeremo da...»

«Sì, sì» rispondi impaziente. «Apprezzo tutto questo, ma ad essere sincero, quello che mi interessa veramente è tornare ad Avalon. Suppongo che non conosciate la strada, vero?»

«Avalon?» si chiede Giasone aggrottando le ciglia. «Non è a nord di Creta?»

«No» si intromette uno del suo seguito, un tipo muscoloso di nome Ercole, «è un sobborgo di Troia».

«Quella di cui parli è Avala» osserva un altro. «Avalon è a venticinque stadi a nord-est di Atene».«Non è

quella Avalon» esclama un terzo. «Avalon è il nome locale di quella catena di isole vulcaniche oltre le Colonne d'Ercole: quelle con i goonybird e i conigli vampiri».

«Quello è l'Arcipelago Avaloniano» sogghigna un quarto. «Avalon è la necropoli sotterranea custodita da ottantacinque pegasi e da una tribù di Arpie a sud-ovest di...»

«Non importa» tagli corto, visto che è lampante che questi marinai si perderebbero in un bicchier d'acqua, se ci finissero dentro. «La prima cosa da fare è tornare in possesso della nave, il che vuol dire fare a pezzi i pirati che se ne sono impadroniti».

«Che stratega eccezionale!» esclama Giasone ammirato. «Hai afferrato immediatamente tutta la situazione. Sarai tu il nostro capo in questa impresa coraggiosa, e perfino io, il Capitano Giasone, obbedirò a ogni tuo ordine!»

Così ora sai in quali guai ci si può cacciare quando si parla troppo. Il Capitano Giasone ti informerà che i pirati sono sul ponte, che tu puoi raggiungere attraverso il **5** o l'**11**. Ma prima di lanciarti in questa missione suicida dovrai trovare delle armi per gli Argonauti.

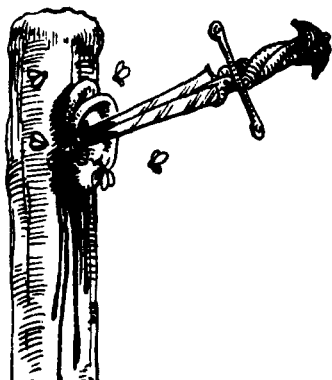
Dovrai anche conoscere un po' le loro caratteristiche, che sono le seguenti:

Giasone ha 25 PUNTI DI VITA e gli basta fare più di 5 per colpire.

Ercole ha 48 PUNTI DI VITA, ha bisogno di fare 6 per colpire ma procura automaticamente + 4 punti di danno oltre a quelli provocati dalle armi, in virtù del-

la sua forza straordinaria.
Gli altri Argonauti hanno in media 20 PUNTI DI VITA e hanno tutti bisogno di un 6 per andare a segno.
L'ultimo Argonauta, Achille, ha 30 PUNTI DI VITA, gli basta fare 2 per colpire, arreca automaticamente un punto di danno in più oltre a quelli provocati dalle armi, ma ha le caviglie deboli cosicché può mandare a segno un colpo solamente ogni due scontri in combattimento.

Equipaggiali meglio che puoi e in qualunque modo ti sia possibile, poi procedi verso il ponte dove affronterai la Battaglia Finale con i pirati.

96

Mentre cammini, il pavimento di mattonelle ti fa una strana impressione, come se fosse molto più accidentato di quanto sembra. Ciò nonostante prosegui verso un'entrata ad arco. Bussi educatamente e la porta crolla. È piuttosto strano.

Ti trovi in un grandioso salone d'ingresso, con un alto soffitto a volta, di proporzioni talmente imponenti da darti un leggero capogiro. Ti appoggi alla parete per sorreggerti e il muro trema.
C'è decisamente qualcosa che non va in questa costruzione, per quanto bella possa sembrare.

Sei ancora sicuro di volerla esplorare? Se sì, vai al **78**.
Altrimenti puoi sempre tornare al **39** e provare un'altra strada.

97

Avvicinarsi al pozzo non è affatto facile come sembrava da lontano. Infatti il terreno è completamente paludoso.
«Stammi vicino» ordini a Giasone che sembra stordito, forse per le esalazioni della palude. Ma mentre procedi spedito verso la meta, ti rendi conto che questa zona non è semplicemente poco agevole, ma decisamente pericolosa. La palude diviene pantano e, se non fosse per il tuo occhio di falco, saresti già scivolato in qualche piccolo tratto di sabbie mobili.

Per quanto ancora riuscirai ad evitare le sabbie mobili, questo è un problema tuo. Per raggiungere il pozzo devi giocare due dadi. Se fai da **8 a 12** vai al **41**. Se fai di meno, allora salta allegramente in un tratto di sabbie mobili.
Una volta intrappolato nelle sabbie mobili, c'è solo una piccola possibilità che Giasone riesca a tirarti fuori. Tira un dado: se fai 5 o 6 sei salvo, nel qual caso, se vuoi, puoi tentare un'altra volta di rag-

97 - *Per arrivare al pozzo devi attraversare una zona paludosa.*

giungere il pozzo. Con qualunque altro punteggio vieni risucchiato giù fino al **14**.
Se invece decidi di lasciar perdere questo brutto pozzo, puoi tornare al **39** e scegliere un'altra possibilità.

98

Sali le scale e stringi la tua arma, non volendo correre rischi dopo lo scontro con le Amazzoni; ma il piano superiore, quando ci arrivi, sembra incustodito. C'è un corridoio con numerose porte, ma quando le ispezioni scopri che non sono altro che camere da letto vuote. In fondo comunque c'è una porta che sembra più interessante, visto che è solennemente indicata come la «Camera da letto del Re». Vi sono posti di guardia su entrambi i lati, ora momentaneamente vuoti. Provi con circospezione ad aprire la porta: è chiusa a chiave.

Gioca un dado per cercare di scassinare la serratura. Se fai 5 o 6 ce la fai, nel qual caso vai al **197**. Qualunque altro numero tu faccia, non hai altre possibilità che tornare all'**80**, dove le Amazzoni Sentinelle saranno state sostituite, sfortunatamente. (E anche se riesci a sconfiggerle una seconda volta, non potrai comunque aprire la porta della Camera da letto del Re.)

99

«Perbacco!» esclama l'uccellino. «Questa è proprio la risposta giusta!»
«Yeah!» dice l'altro uccellino. «Sei una forza!»
«Avete accennato che mi avreste detto come mettere

101 - *Incredibile! È un Tyrannosaurus Rex!*

le mie sporche manacce su qualcosa di prezioso» ricordi loro.
«Verissimo» dice il primo uccellino. «Glielo hai detto, non è vero Clarence?» Si volta verso il compagno.
«Occhèi», dice Clarence. «Mo' vado». Vola via dall'albero e lascia cadere una piccola chiave d'oro nella mano sporca che gli stai tendendo. «A cosa *serve* questa chiave?»
Ma ora tutti e due gli uccellini se ne stanno andando via, rapidi come un baleno. «Non possiamo fermarci, dobbiamo migrare».
Non ti resta che continuare a scarpinare, finché con un percorso circolare arrivi al **127**, dove puoi scegliere un'altra possibilità.

100

C'è un serpente anche in questo, Pip! Sembri goloso di punizioni.

Tira due dadi.
Se fai da 9 a 12, vai all'**82**.
Se fai da 2 a 8, vai al **145**.

101 * Speciale

Ti accorgi di essere nei guai nel momento stesso in cui entri in questa caverna. (E ora puoi indovinare che cosa ha sterminato quei nani minatori.) Non c'è da stupirsi che la chiamino l'Isola del Dragone, poiché questo mostro, pur non essendolo, potrebbe facilmen-

te essere scambiato per un drago da un avventuriero meno esperto di te. Il suo corpo è lungo almeno quattro metri e mezzo, peserà probabilmente trenta tonnellate e termina con una lunga coda squamosa. La testa, piccola in proporzione, è comunque più grande di quella di un cavallo e la bocca è fornita di eccezionali zanne lunghe venti centimetri. Ti basta un'occhiata per capire che ti trovi davanti a qualcosa di impossibile, di incredibile, un Tyrannosaurus Rex!
Tutti i libri affermano con sicurezza che il più crudele di tutti i dinosauri si estinse milioni di anni fa, eppure qui ce n'è uno in carne ed ossa e due volte più cattivo.

C'è comunque una minima possibilità che sia addormentato quando entri, visto che a quanto pare anche i lucertoloni dormono molto. Gioca due dadi. Se fai più di 9 puoi strisciare oltre (questa volta). Se invece ottieni qualche altro risultato, i tuoi guai sono appena incominciati.
Il Tyrannosaurus Rex non concederà una Reazione Amichevole in nessun caso, ma è disponibile a qualche tentativo di Corruzione. Puoi offrirgli *qualunque cosa tu abbia*, con la sola eccezione di tutte le piccole chiavi d'oro che porti con te. L'offerta deve includere tutte le armi, i tesori, le pergamene magiche ecc. che hai raccolto. Se il Tyrannosaurus le accetta, puoi lasciare la caverna attraverso uno dei due passaggi che conducono al **191** o al **115**. Se rifiuta l'offerta, dovrai combatterlo senza magie né armi.
Se disgraziatamente si dovesse arrivare al combat-

timento, sappi che il Tyrannosaurus ha 80 PUNTI DI VITA, va a segno facendo più di 4, arreca + 7 punti di danno ad ogni colpo riuscito e ha una pelle talmente dura che funziona come un'armatura da – 5. Perdendo il combattimento naturalmente finisci al **14**.

Nota. Se non riesci ad uccidere il mostro al primo giro, sarà qui ad aspettarti nel caso che dovessi tornare da queste parti.

102

Hai deciso che potevi benissimo esplorare quest'isola da solo, visto che è piccola, ma ora ti chiedi se ne valeva proprio la pena. Dopo averne esplorato ogni centimetro quadrato, non sei riuscito a trovare assolutamente niente di interessante.

Alla fine ti metti in cammino per tornare alla spiaggia, al largo della quale è ancorata la nave. Strada facendo i tuoi occhi sono colpiti da un bagliore vagante; seminascosta in un ciuffo d'erba, scorgi una piccola chiave d'oro. Accanto ad essa si nasconde uno scarabeo variopinto.

Se decidi di tenere la chiave come ricordo, vai al **161**.

Se decidi invece di tenere lo scarabeo, vai al **194**.

Se decidi di lasciarli entrambi dove stanno, torna alla Carta Nautica e scegli un'altra meta.

103

Improvvisamente un arco elettrico crepitante balza da un cristallo all'altro e percorre le colonne, mandando

faville e fischiando, con una forte puzza di ozono, finché giunge alla pietra sacrificale dove tu giaci disteso. Vieni avvolto da una vampata azzurra. I contorni svaniscono. Per un momento tutto è buio. Ti guardi attorno, convinto di trovarti al **14**, ma in realtà sei di nuovo a bordo dell'*Argo* e stringi in mano il pugnale dalla lama di cristallo e la piccola chiave d'oro.
Quando gli Argonauti superano la sorpresa per la tua improvvisa apparizione, puoi prendere la Carta Nautica e salpare verso una nuova meta.

104

È un deposito di carburante. In gran parte legno, ben tagliato e accatastato, con un mucchietto di torba che si asciuga in un angolo. C'è un'ascia proprio nella parte interna della porta, molto affilata, ma non troppo ingombrante da non poterla usare come arma. Puoi rubarla se vuoi, anche se è probabile che, appesantendoti, non ti sarà molto utile.

Se vuoi continuare l'ispezione, dirigiti al **94**. Altrimenti, puoi tornare al **160**.

105

Questo calcio non ha fatto molto bene al tuo piede Non hai pensato che indossavi solo dei leggeri sandali? Detrai 3 dai tuoi attuali PUNTI DI VITA e zoppica un po'. Nel frattempo, c'è ancora il problema della porta, solida come prima.

Se vuoi provare a scassinare la serratura, vai al **139**.
Se preferisci lasciar perdere questa stupida porta e andartene zoppicando da qualche altra parte, puoi andare in qualunque altra sezione della Pianta 1.

106

«Sono già tornati?»
La domanda proviene da un gruppetto di cuochi tarchiati, che fortunatamente immaginano che tu abbia tutti i diritti di entrare qui, nelle cucine. Non c'è molto cibo sul fuoco, comunque, visto che i cuochi stanno giocando a dadi. (E stanno anche perdendo un sacco di soldi.)
«*Chi* sono già tornati?» chiedi con aria preoccupata.
«I Cacciatori del Re, naturalmente. Non possiamo procedere con la cena finché non ci portano la selvaggina».
«No» dici, «non sono ancora tornati» (immaginando che ci sarebbe più gente in giro se lo fossero).
«Allora va bene» dice il cuoco. «Vuoi fare una partita a dadi?»

Se decidi di unirti ai giocatori, non devi far altro che scommettere un qualsiasi numero di pezzi d'oro superiore a 10 e giocare un dado per il cuoco e uno per te. Se il tuo risultato è maggiore del suo, hai vinto il doppio di quello che avevi scommesso. Se invece è inferiore, vince il cuoco e aggiunge la tua puntata ai suoi soldi. Il cuoco inizia il gioco con 5000 Pezzi d'Oro, ed è ben deciso a continuare a giocare finché non li perde tutti o

107 - *«La corazza è per te . . . devi solo superare una facile prova!»*

finché non sei tu a smettere. Il gioco dev'essere interrotto se finisci la scorta di Pezzi d'Oro.
Se invece decidi di non perdere tempo, consulta la Pianta e dirigiti in una delle sezioni consentite.

107

Quello che vedi non ha un'aria molto promettente. Il fumo non è affatto fumo normale, sono vapori vulcanici. Provengono da crateri aperti nelle rocce e riempiono l'atmosfera di una cappa soffocante. Ciò nonostante la direzione che hai scelto forse non è del tutto sbagliata. Da dietro un'altura senti un suono particolare, come di metallo lavorato al maglio. Avanzi cautamente per vedere di cosa si tratta, sbirci al di sopra dell'altura, seminascosto da una roccia, e ti trovi davanti ad uno dei panorami più incredibili che tu abbia mai visto.
Stai certamente guardando dentro un cratere vulcanico poco profondo. Una pozza di lava gorgoglia al centro del cratere, e accanto ad essa, nudo fino alla vita e tutto sudato, c'è un gigante barbuto che si sta affannando a forgiare con un enorme martello una corazza di metallo su un'incudine da armaiolo.
Lo guardi affascinato mentre immerge la corazza nella pozza di lava per scaldare e ammorbidire il metallo. E, ancora più incredibile, non usa molle, ma maneggia il metallo incandescente a mani nude e a quanto pare senza farsi alcun male. Lavora molto velocemente e con grande abilità; vedi l'armatura formarsi sotto i tuoi occhi, modellata secondo il modello romano e rifinita con un gusto da alto artigianato.

«Ehi, tu!» grida l'uomo all'improvviso. «Scendi!»
Non si è guardato intorno, né può in alcun modo averti sentito in mezzo al frastuono del martello, ma non c'è dubbio che si è accorto della tua presenza.
Emergi timidamente da dietro la roccia e scendi lungo il pendio del cratere. Mentre ti avvicini a lui, si volta e getta la corazza ai tuoi piedi. Benché sbalordito, noti che la misura e la forma sembrano fatti apposta per te.
Depone il martello e si asciuga il sudore dalla fronte: «Ecco. Lasciala raffreddare e poi puoi indossarla».
«Scusate, signore» dici esitante, «ma questa corazza è per me?»
«Sì. O meglio lo sarà se superi la prova».
Prova? Ecco, lo sapevo, c'è sempre qualche trucco. Ad ogni modo, questa corazza è proprio bella. «Posso chiedervi come vi chiamate, signore?» domandi educatamente.
«Puoi. E visto che sono di buon umore ti risponderò. Il mio nome è Vulcano. Faccio il fabbro ferraio di mestiere».
«Capisco» annuisci. Ovviamente è un po' svampito. Tutti sanno che Vulcano è un mito. Gli antichi lo consideravano il Dio dei Fabbri, ma che ne sapevano? Comunque conviene darla vinta a chiunque abbia una simile stazza, e così ti limiti a dire educatamente: «Lieto di fare la vostra conoscenza, signor Vulcano».
«Altrettanto. Ho sentito parlare parecchio delle tue avventure, anche se non avrei mai pensato che ci saremmo incontrati. Che te ne pare della corazza?»
«Sembra molto ben fatta».
«*È* molto ben fatta. Neutralizzerà completamente i

primi due colpi sferrati contro di te, qualunque sia il punteggio dei dadi. Dopo funziona come una normale armatura da – 4 per il resto del combattimento. Grande, no?»
«Davvero signore. Ma ..» aggiungi titubante, «... avevate accennato a una prova ..»
Vulcano alza le spalle: «Una cosa da nulla. Devi solo sconfiggermi in un combattimento senza armi».
Dai un'occhiata a questo gigante muscoloso e ti chiedi se te la senti. Ha l'aria di poterti spezzare in due anche con una mano inchiodata dietro la schiena. Ma in compenso avresti un'ottima corazza, e forse ne vale la pena.

Se decidi di accettare la sfida, vai al **29**.
Altrimenti Vulcano ti permetterà di tornare al **32** e scegliere un'altra meta.

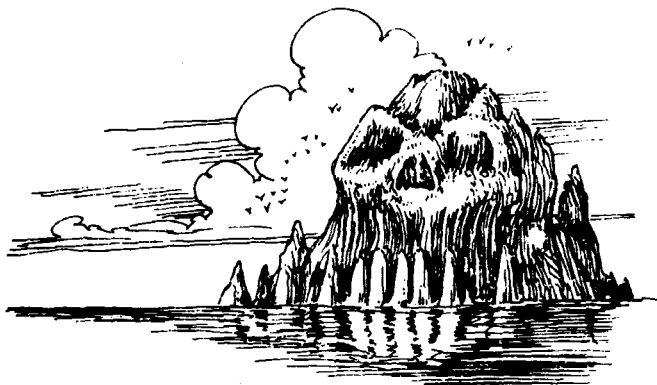
108

Sembra che ce l'hai fatta ... la scatola si è aperta! O forse no, visto che l'uovo all'interno si sta rompendo. E ne sta uscendo (non ci crederai) un minuscolo Tyrannosaurus Rex!

Se pensi di aver ragione facilmente di questo mostriciattolo, ti illudi. Anche se è appena nato è lungo quasi due metri, ha 50 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5, procura 4 punti di danno in più, non è mai amichevole ed è troppo giovane e innocente per accettare tentativi di Corruzione. Ha una pelle più tenera di quella di un Tyrannosauro adul-

to, ma devi lo stesso annullare due punti da ogni danno che gli infliggi.
Se il Babysaurus Rex ti uccide, vai al **14**.
Se sei tu a farlo fuori, troverai una piccola chiave d'oro nei resti del guscio e potrai lasciare la caverna tornando al paragrafo **115**.

109

Questa volta sei proprio rimasto solo. Gli Argonauti, da intrepidi avventurieri quali sono, appena data un'occhiata all'isola hanno immediatamente minacciato un ammutinamento se insistevi a voler sbarcare.
Effettivamente ha un aspetto terrificante: è abbastanza piccola da essere sicura, ma è quasi totalmente priva di vegetazione e con formazioni rocciose che sembrano brulicare ovunque l'occhio si muova. È probabilmente da queste formazioni che l'isola ha preso il nome: da lontano si ha la sensazione di navigare verso un gigantesco teschio che emerge dall'acqua. Naturalmente è *solo* un'illusione. Nessuno che abbia la testa a

posto potrebbe vedere qualcosa di sinistro in quest'isola. Si tratta solo di strane formazioni rocciose, tutto qui.
Comunque, nel momento in cui scendi (solo) dalla scialuppa e metti piede sulla terraferma, capisci perché agli Argonauti questo posto non andava molto. Le rocce formano strane ombre che sembrano avvolgerti, mentre il vento geme e ulula incessantemente. Ma è tutto perfettamente normale, non c'è nulla di cui preoccuparsi, soprattutto nulla di cui avere paura.
Avanzi verso l'interno, seguito da ombre striscianti e con il vento che ulula tutto intorno. È difficile avanzare tra le rocce, che presto ti sovrastano e rendono tetri i dintorni con le loro ombre.
Nulla di pauroso, naturalmente, se non fosse per il fatto che le ombre continuano a seguirti, anche se ormai non c'è più nessuna luce perché si formino ombre. Ma ci dev'essere qualche spiegazione perfettamente naturale per tutto ciò. Certo, nulla di...
Un'ombra ti ha afferrato la caviglia! Se c'è una spiegazione perfettamente naturale anche per questo, mi piacerebbe sentirla!
Ti liberi la gamba con uno strattone e fai un passo indietro, appena in tempo per trovare un'altra ombra che spunta da una roccia, pronta ad afferrarti il braccio.

> Presto: tira un dado per sapere quante ombre ti assalgono.
> Ogni ombra ti afferra saldamente facendo 6 o più con due dadi, e assorbe 6 dei tuoi PUNTI DI VITA ad ogni turno di combattimento. L'unico

modo per scappare è uccidere l'ombra, ma purtroppo non è così semplice.
Le ombre non hanno PUNTI DI VITA perché non sono vive. Non puoi farle a pezzi con la spada o colpirle con la clava. (O meglio puoi, ma non farà loro un bel niente.) L'unico modo per liberarti di un'ombra è colpirla con la luce. Il che significa che hai bisogno di una lampada o di una torcia, e di qualcosa per accenderle. Se hai portato l'equipaggiamento dalla stiva della nave, allora sei a posto. Non devi far altro che accendere le luci e fare 4 o più per ogni ombra che ti ha afferrato. Se non hai con te qualcosa per fare luce, o se le ombre assorbono tutti i tuoi PUNTI DI VITA prima che tu possa realizzare abbastanza 4 da ucciderle, allora non c'è più niente da fare, non ti resta che il **14**.
Se invece riesci a tirarti fuori da questo pasticcio, puoi continuare al **117**.

110

Sei entrato in un ampio corridoio, al centro del quale c'è una serie di casse dal coperchio di vetro. Dentro ci sono parecchi ornamenti d'argento e giada, e sembrano molto preziosi.

Se decidi di rubarli, e ciò significa rompere il vetro, vai al **198**.
Altrimenti, consulta la Pianta e continua in qualunque sezione consentita.

111

Un'azione coraggiosa! Ora vediamo se è stata anche saggia.

Mettendo piede sulla terraferma senti un irresistibile impulso di giocare un dado. Se fai 5 o 6, vai direttamente al **116**. *Con qualunque altro punteggio*, vai al **127**.

112

Che deliziosa scenetta bucolica! Che pacifico scenario campestre! Galline che beccano nel cortile, mucche che pascolano nei campi. La loro vista ti ricorda tanto casa tua (la tua casa di Avalon, alla fattoria di John e Mary vicino a Glastonbury) che una lacrima di nostalgia ti bagna le guance.
Una donna con un grembiule verde, che stava spargendo il grano per le galline, ti guarda sorridendo mentre ti avvicini. «Oh santo cielo!» esclama. «Ci sono visite, e io sono vestita da lavoro! Volete entrare e fare uno spuntino?»
Dai un'occhiata a Giasone che annuisce con entusiasmo; starà di sicuro pensando che un po' di cucina casalinga è un piacevole cambiamento rispetto alle razioni di bordo.
Nonostante tutto, qualcosa ti dice che l'ambiente potrebbe non essere così idilliaco come sembra. Forse il modo famelico in cui ti guardano quelle galline, o forse il bagliore negli occhi della donna dalle guance rosee. O forse perché tutto ciò che fai, ultimamente, ti fa finire sempre nei pasticci.

Accetti l'invito della donna? Se sì, vai al **132**.
Lo rifiuti? Vai al **140**.

113

Arrivi sul ponte di un enorme veliero, tutto in legno, il cui scafo è finemente ricoperto di qualcosa che ha l'aspetto dell'oro massiccio. Ampie vele si gonfiano sopra di te, sotto un cielo limpido e sereno. Tutto intorno a te il mare cristallino si stende fino all'orizzonte.
Questo sarebbe il posto ideale per una crociera di piacere, se non fosse per l'orda di assassini che si sta precipitando verso di te, brandendo tremende scimitarre (+ 3 punti di danno) e gridando insulti contro la tua stirpe.
Ci sono dieci di questi farabutti, tutti con 25 PUNTI DI VITA, tutti che colpiscono con un 6 o più, e desiderosi di aumentare la loro fama con qualche carneficina.

Se al momento sei solo sarebbe meglio esser prudente, anche se sei libero di affrontarli tutti se ti va. Se decidi di ritirarti, tira due dadi. Se fai 5 o più, puoi filartela sottocoperta sbattendo la porta della stiva e scappare in un'altra sezione della Pianta 1. Se fai 2, 3 o 4 dovrai affrontarli in combattimento, nel qual caso puoi risparmiarti un sacco di fastidi andando direttamente al **14**.
Se invece non sei solo, che la Battaglia Finale abbia inizio.
Se venite tutti fatti a pezzi vai al **14** con i tuoi compagni, e poi riportali indietro con te (dopo

aver rigiocato i loro PUNTI DI VITA) per un'altra missione. Se vieni ucciso tu, aspetta pazientemente al **14** e vedi come va a finire la battaglia. Se i tuoi compagni vincono e Giasone è ancora vivo, userà la sua conchiglia magica per farti resuscitare con tutti i tuoi PUNTI DI VITA, e allora puoi procedere al **10**. (Se sia tu che Giasone venite fatti fuori, scordati la storia della resurrezione.) Se sopravvivi al combattimento, e tu e i tuoi compagni vincete, i superstiti possono passare trionfanti al **10**.

114

Ti trovi in una cella buia, che non misura più di 3 metri per 3. A forza di cercare a tentoni trovi l'unica porta, che è chiusa a chiave.

Hai un'unica possibilità per riuscire ad aprire la serratura. Gioca due volte un dado e prendi nota del punteggio. Se il secondo punteggio è inferiore al primo, allora non ce la fai ad aprirla. (Ed è una cattiva notizia, visto che significa morire di fame lungo la strada per il **14**.) Se invece il secondo lancio è maggiore del primo, le porte si aprono per farti andare in fretta al **159**. Se il secondo lancio è uguale al primo, allora puoi tentare un'altra volta.

115

Entri in una piccola caverna, i cui muri sono ricoperti di un muschio verdastro che odora vagamente di menta.

117 - *Tutt'intorno ci sono quelle sinistre formazioni rocciose.*

Puoi provare a mordicchiare un pezzetto di muschio al **156**.
Oppure ci sono due uscite da questa caverna, una al **101** e una all'**83**.

116

Senti un canto. È certamente il canto più meraviglioso che tu abbia mai sentito. È seducente. Ipnotico. Affascinante. Emozionante. Irresistibile. Ma anche letale, poiché ti terrà inchiodato qui, con un sorriso vacuo sul volto, finché morirai di fame.

Beh, in ogni caso questo è il modo più piacevole di raggiungere il **14** di tutta l'avventura.

117

Le ombre forse se ne sono andate, ma i dintorni non sono certo diventati più piacevoli. Infatti l'intera isola sembra composta solamente da formazioni rocciose contorte e quasi mostruose. Dopo un paio d'ore sei riuscito ad esplorare quasi tutta l'isola, e l'unica parte che ancora ti manca è quella grotta dall'aspetto minaccioso che finora hai evitato, quella vicino al centro. La questione è: vuoi veramente andarci? Potrebbe contenere qualcosa di ben più pericoloso delle ombre...

Se vuoi esplorare la grotta, vai al **124**.
Se preferisci lasciar perdere, vai al **172**.

118

L'isola, si vede bene, è circondata da acque profonde; anche il canale che conduce fino ad una specie di porto naturale è profondo, il che significa che puoi far at-

traccare l'*Argo* direttamente, senza bisogno di scialuppe, di interminabili nuotate o cose simili. L'unico problema è che la ciurma si rifiuta di sbarcare.
«Sono quelle donne» spiega uno dei marinai più anziani, sistemandosi nervosamente la benda sull'occhio e il pappagallo sulla schiena. Ma quando gli chiedi di chiarire la sua misteriosa affermazione, il vecchio se ne va borbottando.

Se ti senti pronto ad esplorare l'isola da solo, affrontando le donne chiunque esse siano, vai al **111**. Altrimenti puoi tornare alla tua Carta Nautica e scegliere un'altra meta.

119

La galleria nella quale sei entrato scende con una pendenza sempre crescente, finché dopo poche centinaia di metri diventa talmente ripida che sei davvero in difficoltà a mantenere l'appoggio. Davanti a te noti che il fondo luccica leggermente, come se fosse bagnato, o forse oleoso. Il problema è: vuoi continuare per questa strada? Se sì, avanza con cautela al **192**. Altrimenti, hai ancora la possibilità di tornare indietro e seguire le frecce verdi fino al **196**.

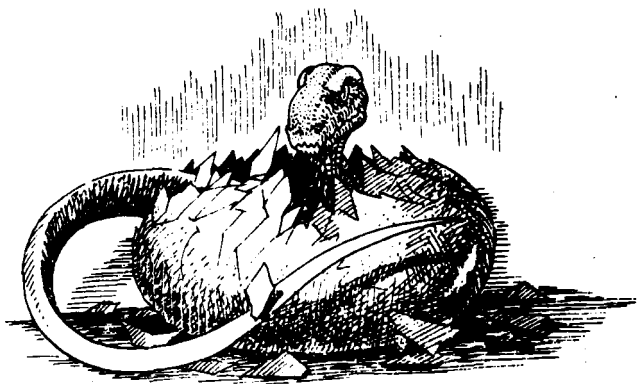
120

Intorno alla casetta c'è un fossato. Ehi, dico sul serio, ed è anche piuttosto ampio; sebbene i ponti levatoi non siano ancora stati inventati a quest'epoca, l'accesso al portone, su uno stretto passaggio di legno, sarebbe molto facile da difendere se un esercito decidesse di attaccare.

Ti guardi intorno confuso, in cerca di eventuali soldati armati, ma non ce ne sono (per tua fortuna!). Se non fosse per il fossato, sembrerebbe una normalissima casetta.

Questo è il problema: te la senti di attraversare il passaggio di legno? È l'unico modo per entrare e ti porta all'**87**.
Se decidi che non vale la pena di esplorare la casetta, torna al **39** e tenta un'altra possibilità.

121

A quanto pare ce l'hai fatta, la scatola si è aperta! O forse no, visto che l'uovo all'interno si sta rompendo. E ne sta uscendo (non ci crederai) un piccolo Tyrannosaurus Rex!

Se pensi di spuntarla facilmente con questo mostriciattolo, pensaci due volte. Anche se è appena nato è lungo quasi due metri, ha 50 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5, procura 4 punti di danno in

più, non è mai amichevole ed è troppo giovane e innocente per accettare tentativi di Corruzione. Ha una pelle più tenera di un Tyrannosauro adulto, ma devi lo stesso annullare due punti da ogni danno che gli infliggi. Se il Babysaurus Rex ti uccide, vai al **14**.

Se sei tu a farlo fuori, troverai una minuscola chiave d'oro nei resti del guscio, e potrai lasciare la caverna tornando al **115**.

122

Quest'isola è proprio impossibile! L'hai circumnavigata ben quattro volte, e non solo non riesci a trovare un ormeggio, ma nemmeno un metro di spiaggia dove lasciare una scialuppa. Non c'è da stupirsi se la chiamano l'Isola Perduta.

Da lontano sembra abbastanza invitante, ma ora che ti sei avvicinato scopri che è un autentico baluardo; tutta la costa è cinta da enormi e antiche mura di pietra, alte come pareti rocciose, tanto da sembrare costruite da giganti.

La ciurma non è molto contenta di questo nuovo sviluppo. Quel mucchio di superstiziosi sta già borbottando che forse sarebbe meglio lasciar perdere questo posto. Naturalmente tu sei un duro e non cedi ma... come approdare sull'isola?
Alla quinta circumnavigazione, il tuo occhio di falco scorge quella che potrebbe essere semplicemente una fessura delle mura. È stretta, infatti: anche una scialuppa avrebbe difficoltà, ma forse potrebbe farcela... ignorando i brontolii degli Argonauti (nessuno dei quali si è offerto volontario per accompagnarti), ti imbarchi nella piccola scialuppa e remi energicamente verso la stretta fessura.
La raggiungi, ma sei preso dal panico quando una forte corrente afferra lo scafo e lo spinge verso l'interno. Forse si tratta di un male solo apparente, poiché la corrente ha un corso preciso che ti porta direttamente in mezzo alle mura incombenti, per poi rallentare e fermarsi nell'acqua immobile in un punto che sicuramente era stato costruito come approdo.
Ti guardi intorno. Stai ondeggiando leggermente in un minuscolo porticciolo, completamente chiuso, costruito probabilmente insieme alle grandi mura migliaia e migliaia di anni fa. Davanti a te c'è un molo, poco più di una sporgenza in realtà, e dietro ad esso, inserita nel muro, c'è una gigantesca porta di bronzo massiccio.
Leghi la barca e ti avvicini alla porta. Ti sovrasta imponente, come se fosse stata costruita per qualcuno alto almeno quattro volte più di te. Tanto per provare, ci premi contro le mani e non ti sorprendi affatto nel constatare che non si muove. C'è un' enorme ma-

niglia di bronzo un po' sopra la tua testa; e sotto, a portata di mano, ci sono non meno di dieci piccoli buchi di serratura.
Quei buchi ti incuriosiscono. Sono completamente sproporzionati rispetto alla porta, eppure qualcosa ti dice che sono proprio loro, e non la maniglia, il segreto per aprire questo portale.

Se per caso hai con te dieci piccole chiavi d'oro, prova a inserirle nelle serrature e vedi cosa succede al **153**.
Se non hai con te tutte e dieci le chiavi, l'unica possibilità che hai è di tornare alla nave e scegliere un'altra meta. Sfortunatamente non è così facile come sembra, poiché la corrente nel passaggio d'entrata renderà la manovra molto pericolosa. Gioca due dadi. Se fai da 2 a 4 la barca viene scaraventata contro il muro, cosicché affondi nelle acque gelide giù fino al **14**. Se fai da 5 a 8 raggiungi l'*Argo*, perdendo però un terzo dei tuoi PUNTI DI VITA per la tremenda fatica. Se fai da 9 a 12 puoi raggiungere l'*Argo* senza contrattempi.

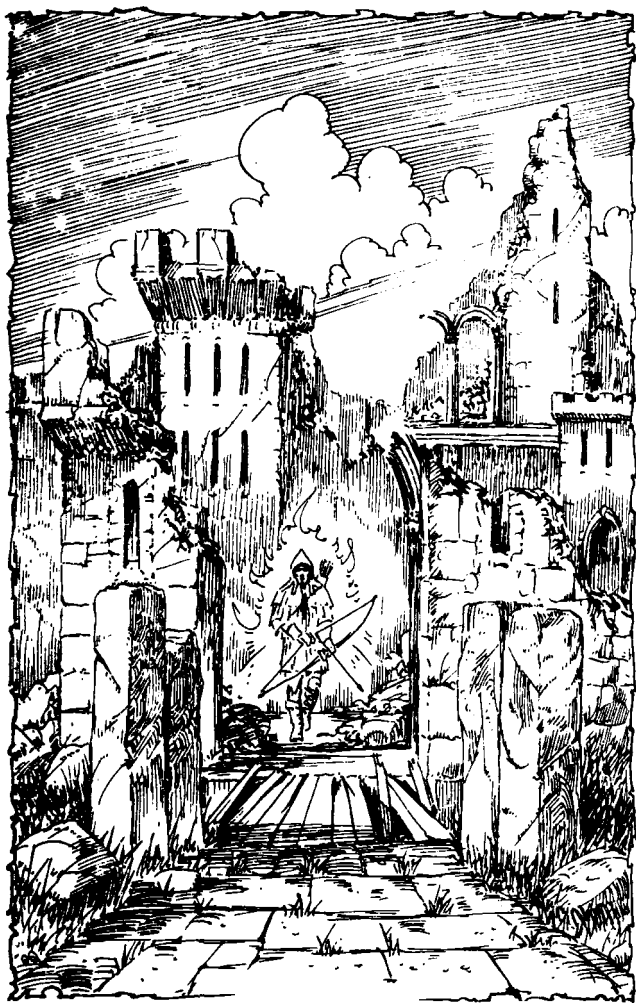
123

Non è stata una lotta facile, ma almeno ora hai la fattoria tutta per te. Dai un'occhiata intorno e scopri un sacco di cosette interessanti: una Pozione Risanante in cucina, buona per tre dosi, ognuna delle quali restituisce un doppio lancio di dadi di PUNTI DI VITA; una pozione anti-veleno nella cantina dei vini (indovina perché lei la teneva lì ?) che cura completamente un avvelenamento e...

E questo cos'è? Lo hai trovato in una camera da letto in fondo, arrotolato in una piccola borsa di pelle. È una specie di membrana coriacea, ma non rassomiglia a niente che tu ...
Aspetta, c'è un bigliettino che ti spiega di cosa si tratta. Un amnio! Però, questa è proprio una gran scoperta per un navigatore come te! Se ti ci attacchi, ti impedirà di annegare!

> Ora che hai l'amnio, puoi ignorare tranquillamente ogni indicazione che ti spedisce al **14** per annegamento, e puoi invece continuare come se non fossi annegato, e andare in qualche altra direzione, o fare qualunque altra cosa conti nel caso specifico.
> Ciò che conta in questo caso è che ora puoi tornare al **39** e scegliere un'altra possibilità.

124

Entri nella grotta riuscendo a non farti ammazzare... per il momento. Dentro c'è puzza di immondizia e calze vecchie. A destra dell'entrata, qualcuno ha inciso un messaggio nella roccia. Il messaggio dice: *I miei occhi ti vedono.*
Avanzi con prudenza, cercando di vedere qualcosa negli oscuri anfratti della caverna. Sembra abitata. Paglia e ossa sono sparse sul pavimento, ed un enorme pentolone si erge sulle ceneri di un fuoco spento. Dal soffitto pendono a essiccare le carcasse di quelli che presumibilmente sono maiali (ma che potrebbero anche non esserlo).
In fondo alla caverna due gallerie dal soffitto piuttosto alto conducono verso il basso. Vicino all'imbocca-

126 - *E tra le rovine appare l'Arciere Fantasma . . .*

tura di una di esse, quella a destra, c'è un pezzo di tessuto sul quale qualcuno ha scarabocchiato con del sangue la parola *Aiuto.*

Per prendere la galleria a destra, vai al **167**.
Per prendere quella a sinistra, vai al **189**.
Oppure puoi lasciare quest'isola e tornare alla Carta Nautica per scegliere un'altra meta.

125

Togli il tappo di legno e un liquido scuro schizza fuori, macchiandoti la tunica e le gambe. Dall'odore sembrerebbe vino, e di buona qualità per di più.

Se decidi di assaggiarlo, faresti meglio ad affrettarti al **90** prima che si sia consumato tutto.
Se invece decidi di rimanere astemio, puoi esaminare un barile al **77** oppure andare ad un'altra sezione della Pianta 1.

126

Guardandoti intorno con circospezione, in cerca dell'Arciere nascosto, avanzi di nuovo. Poi ti fermi, sbalordito.
Il castello che si ergeva imponente davanti a te fino a un attimo fa, è ora un cumulo di rovine: il tetto crollato, le porte sfondate, insomma poco più di qualche muro rimasto a testimoniare lo splendore di un tempo.
Preso dallo stupore fai un passo indietro ... e il castello è di nuovo lì, solido e massiccio come sempre. Fai ancora un passo avanti, e ti trovi di nuovo di fronte a

un cumulo di rovine. Non ti ci vuole molto a capire cosa sta succedendo. Una magia, ecco cosa! Ci dev'essere una specie di incantesimo su questo posto, così da farlo sembrare un castello da lontano, ma una misera rovina quando ci si avvicina.
Ti fai coraggio e dai un calcio al muro. È decisamente una rovina, la rovina di un antico castello. E anche una rovina infestata da fantasmi: lo puoi constatare dall'Arciere che ti si sta avvicinando, con una freccia fantasma incoccata su un arco fantasma.

Resti sul posto per affrontare lo spettro? Se sì, vai all'**84**.
Oppure decidi che la prudenza è la migliore alleata del coraggio; nel qual caso torni al **39** e scegli un'altra meta.

127

A quanto pare quest'isola non ha alcuna caratteristica particolare, quindi c'è ben poco da scegliere al momento di decidere una direzione. Visto che sei sbarcato sulla costa sud, puoi esplorare il nord all'**81**, l'ovest al **93** o l'est al **170**.
Ma ricorda che ogni volta che vuoi penetrare in una nuova zona dell'isola, sentirai l'irresistibile impulso di tirare un dado. Se fai un 6, devi andare al **116** anziché dove avevi deciso. (Con qualunque altro punteggio puoi andare nella zona prescelta.)

Se tutto ciò ti sembra troppo complicato, puoi sempre tornare alla tua Carta Nautica e scegliere un'altra meta.

128

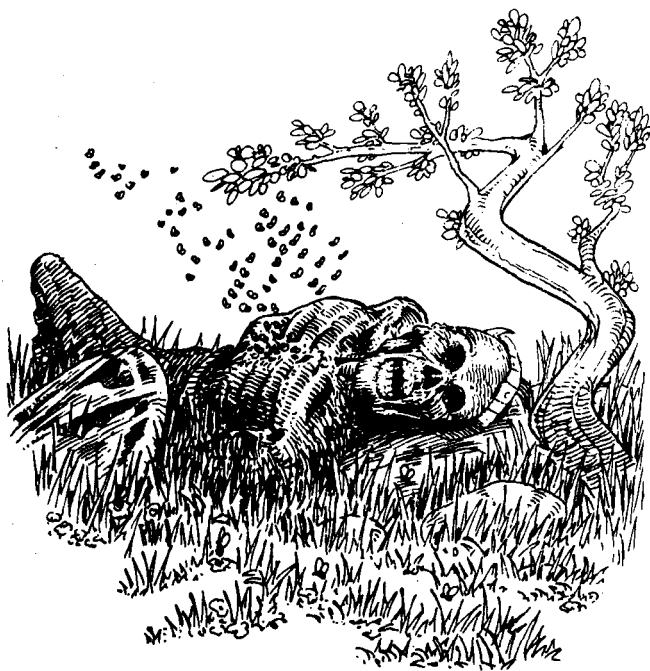
Visto che il nome di quest'isola suscita il terrore tra gli Argonauti, decidi di esplorarla da solo. E mentre la nave fa vela verso il porto naturale a sud dell'isola, riesci a capire la trepidazione dei tuoi uomini. L'Isola del Dragone è un guscio vulcanico che emerge dalle acque, senza alcuna traccia di vegetazione. La roccia contorta è perforata da cavità e fessure, ben visibili anche da lontano.
Lasci la nave con i saluti lacrimosi e un po' preoccupati della ciurma e ti dirigi verso la minacciosa imboccatura di una caverna. Con grande sorpresa scopri delle tracce che indicano il passaggio di qualcun altro prima di te: una borraccia prosciugata e rotta e un inutile pugnale arrugginito sono per terra vicino all'entrata. Ma continui di buon passo e infine raggiungi il **199**.

129

Il pozzo è stretto, dritto, rivestito di pietra ed estremamente profondo. Per scendere con sicurezza ti serviranno di certo una fune e un rampino.

> Se per caso li hai con te, puoi scendere lungo il pozzo fino al **201**.
> Altrimenti puoi rischiare l'osso del collo giocando due dadi. Se fai più di 6 riesci a scendere lungo il pozzo, giù fino al **201**. Se fai 6 o meno precipiti direttamente al **14**.

continua

Oppure, se non hai una corda e un rampino, puoi sempre tornare alla nave per prenderli. Sfortunatamente dovrai rischiare la solita Navigazione per Occhi Strabici per poter tornare all'isola.

130

Bleah! Ha un sapore schifoso. E come se non bastasse, la pozione ti ha talmente indebolito che al prossimo combattimento infliggerai solo la metà del danno. Per fortuna l'effetto sparisce dopo un combattimento.

Non sono notizie del tutto cattive. Se porti il resto del liquido con te e lo *getti* addosso a un mostro (il

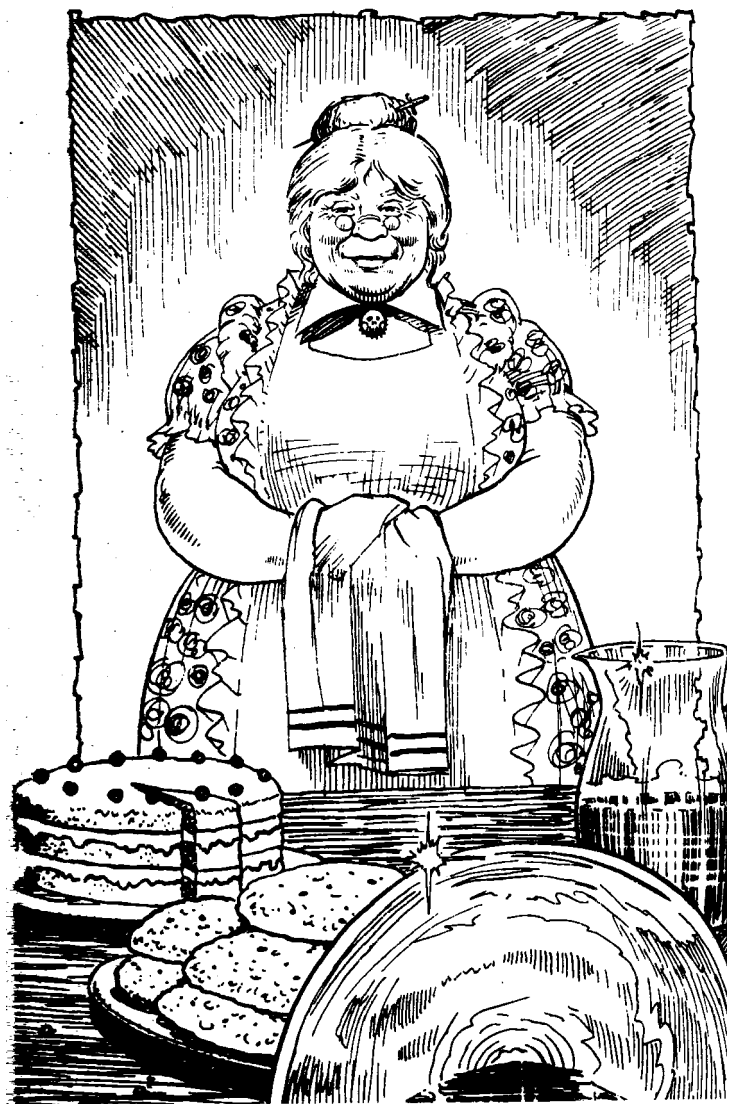
che richiede un 6 o più ai dadi), produrrà lo stesso effetto sul mostro per il resto del combattimento. Naturalmente se cerchi di gettarglielo addosso e lo manchi, il mostro non ti concederà una Reazione Amichevole, visto che i mostri di solito non amano questo genere di trattamento.
Controlla la Pianta per scoprire dove puoi andare dopo aver lasciato il tempio.

131

Non sarà una scalata facile. Soprattutto visto che i Demondim si stanno affrettando, e saranno certo ai piedi della parete prima ancora che tu sia a metà strada.

Gioca due dadi. Se fai meno di 9 vai al **25**. Se fai 9 o più vai al **48**.

132

Ti senti molto più sicuro mentre entri nella cucina della fattoria. Ci sono molti mobili di legno di pino, e un profumo di focaccine appena fatte che si spande in giro nell'aria estiva.
La donna dalle guance rosse si dà molto da fare per te, con quel modo di fare materno che è piacevolissimo finché non ci si ha a che fare troppo spesso. Ti fa sedere e tira fuori un piatto di focaccine, della torta fatta in casa e una caraffa di vino inebriante, che sarebbe il sostituto locale del tè.
«Mangia, tesoro!» ti esorta, «mangia, tesoro!»
Impossibile resistere a una focaccina (soprattutto se si tratta di quelle fatte in casa con dentro l'uvetta); ne fai

una scorpacciata, accompagnandole con grandi sorsate di vino rosso. Il vino dev'essere molto forte, perché immediatamente inizia a girarti la testa.
«Il vino è forte» fai notare alla donna, che sembra avvicinarsi e ti guarda mentre sprofondi lentamente nel buio.

Continua pure a sprofondare finché non arrivi al **14**.

133

Lo scontro potrebbe non essere così facile come immaginavi. Long John ha 35 PUNTI DI VITA e una pistola a pietra focaia, che procurerà 25 spaventosi punti di danno se, facendo 6 o più ai dadi, riuscirà a spararti contro. Per fortuna la pistola può far fuoco una volta sola, cosicché dopo dovrà combattere con la stampella, che colpisce facendo 5 o più e procura + 3 punti di danno.
Ma, oltre a Capitan Silver, dovrai batterti anche con il suo pappagallo, un esemplare molto raro della razza semiestinta dei Cocoriti Feroci. I Cocoriti Feroci sono dei temibili guerrieri che hanno 50 PUNTI DI VITA, colpiscono facendo 4 o più e procurano + 4 punti di danno con i loro becchi. Silver e il Cocorito Feroce ti attaccheranno alternandosi.

Se ti fanno fuori, vai al **14**.
Se invece sei tu ad ucciderli entrambi, troverai 5000 Pezzi d'Oro e una piccola chiave d'oro nel forziere. Puoi riportare il bottino sulla nave e scegliere una nuova meta sulla Carta Nautica.

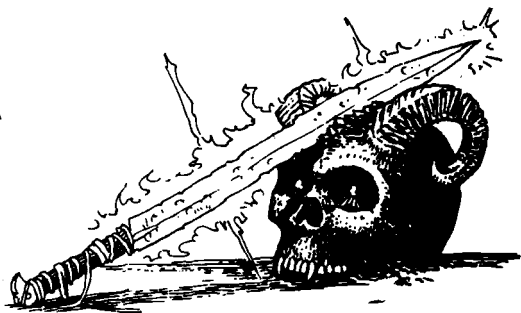
134

Sembra che tu ce l'abbia fatta... la scatola si è aperta! O forse no, visto che l'uovo all'interno si sta rompendo. E ne sta uscendo (non ci crederai) un minuscolo Tyrannosaurus Rex!

Se pensi di liquidare facilmente questo mostriciattolo, ti illudi. Anche se è appena nato è lungo quasi due metri, ha 50 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5, procura 4 punti di danno in più, non è mai amichevole ed è troppo giovane e innocente per accettare tentativi di Corruzione. Ha una pelle più tenera di quella di un Tyrannosauro adulto, ma devi lo stesso annullare due punti da ogni danno che gli infliggi.
Se il Babysaurus ti uccide, vai al **14**.
Se sei tu a farlo fuori, troverai una piccola chiave d'oro tra i resti del guscio, e potrai lasciare la caverna tornando al **115**.

135

Per un po' sembra che la fortuna ti abbia abbandonato del tutto (quasi tutti i forzieri contengono solo vecchi vestiti, e molti anche puzzolenti). Ma nell'ultimo forziere trovi un borsellino di pelle che contiene dieci pezzi d'oro. La cosa strana è che non hanno la testa di Re Artù stampata sopra. Ma si tratta sicuramente di pezzi d'oro che val la pena di sgraffignare come legittimo bottino.

Ora puoi provare una qualunque altra sezione della Pianta 1.

136

Questo dev'essere lo studio di qualcuno. Le mensole sui muri sono piene di rotoli di pergamena, che probabilmente contengono gli incantesimi più potenti e più utili dell'universo.

Sfortunatamente c'è qualcuno nello studio, un debole vecchietto dai capelli grigi, la barba bianca e le gambe malferme, che indossa una ridicola tunichetta greca. Quando entra è intento a leggere una di quelle interessanti pergamene.

Alza lo sguardo miope: «Temo che tu non sia ammesso qui, chiunque tu sia» dice con voce tremula. «Il re della Colchide ammette solo me qui, quindi faresti meglio a smammare, come dite voi giovani, prima di cacciarti nei pasticci».

> Forse potresti tentare una Reazione Amichevole, anche se probabilmente non ne vale la pena, visto che questo vecchio rimbecillito non avrà più di 15 PUNTI DI VITA in tutto. Capisci immediatamente che gli ci vuole almeno un 8 per colpirti, ed è così miope che sbaglierà un colpo su due. Oltre

tutto è disarmato, ed è così debole che ti può procurare solo il danno normale.

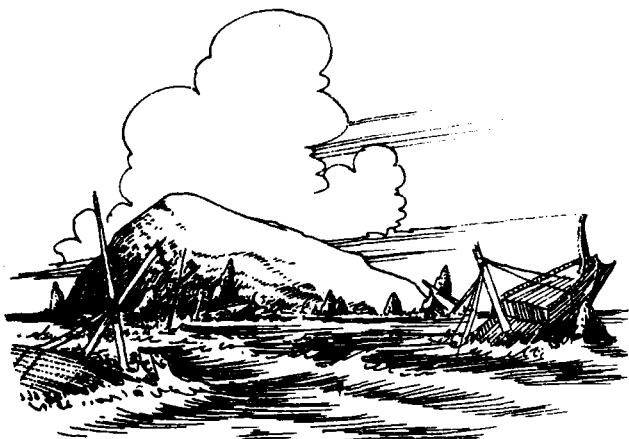
Se decidi di tentare una Reazione Amichevole e ci riesci, vai al **158**.

Se decidi di affrontarlo e farla finita, vai al **195**.

Se decidi di smammare, scegli una qualunque sezione consentita della Pianta 2.

137

È facile capire perché l'isola ha questo nome. Mentre la tua nave d'oro si avvicina, vedi gli scafi distrutti di almeno una dozzina di navi che si sono arenate lungo la costa. È proprio un cimitero di navi.

Fai il giro dell'isola, in cerca di un approdo sicuro. Ma dappertutto pare che ci siano rocce e scogli affioranti, onde impetuose e acque agitate. L'isola in sé non sembra male: è decisamente attraente, con estese praterie,

macchie d'alberi ombreggiate e dolci colline ondulate. Il problema è come arrivarci. Arrivarci potrebbe significare l'irreparabile.

Costeggiando la riva più da vicino possibile, cerchi un passaggio che permetta, se non alla nave, almeno alla scialuppa di attraccare. Ma niente da fare. Sei in dubbio se decidere di farla finita con quest'isola, e cercartene un'altra, quando la voce di uno degli Argonauti risuona dalla coffa.

«Pecora in vista! Pecora in vista!»

Pecora in vista? Intendeva sicuramente dire «*Terra* in vista»?

«Pecora in vista! Pecora in vista!»

Improvvisamente vieni circondato dal resto degli Argonauti, che hanno tutti l'aria molto eccitata.

«Guarda Capitano, guarda là!» esclama uno con aria giuliva. (Si chiama Càstore, o forse Pollùce; è impossibile distinguerli, visto che sono entrambi sulla coffa e che sono due gemelli assolutamente identici.)

«Cosa c'è, Càstore?» gli chiedi.

«Pollùce, a dire il vero. Guarda Capitano...» indica col dito.

Guardi anche tu, e in cima a una collina dell'Isola del Naufragio vedi... un Montone d'Oro!

È sicuramente un Montone d'Oro. Anche da questa distanza il suo vello manda inconfondibili bagliori metallici alla luce del sole. Che animale incredibile. Chissà cosa starà facendo laggiù nell'erba. Ma hai ben altre responsabilità che startene lì a guardare imbambolato una pecora d'oro. In qualità di Capitano, sarai tu a decidere se rischiare di sbarcare su quest'isola oppure cercare lidi migliori.

Se decidi di raggiungere l'Isola del Naufragio, vai al **49**.
Se pensi che sia più saggio provare un'altra meta, vai al **37**.

138

Hai appena il tempo di notare che questa stanza dev'essere un lussuoso salotto, quando la sentinella alla porta ti colpisce con una grossa clava, facendoti perdere conoscenza.

Vai al **114**.

139

Scassinare serrature non è da tutti. Gioca due dadi per vedere se sei abbastanza in gamba.

Se fai da 9 a 12 vai al **150**.
Se fai qualunque altro risultato la serratura resiste ai tuoi sforzi, e devi scegliere un'altra meta sulla Pianta 1.

140

«Temo» dici educatamente «che a causa di impegni inderogabili il mio amico ed io saremo costretti a rifiutare a malincuore il vostro graditissimo invito».
«Al diavolo! Voglio vedere se lo rifiuterai!» grida la donna dalle guance rosee. «Prendetelo, ragazze!»
Alle sue parole le dodici galline a cui prima dava da mangiare ti si lanciano addosso.

Queste non sono, come puoi aver immaginato se hai partecipato alle altre avventure di «Alla corte

di Re Artù», Galline Feroci. Quelle procuravano solo 1 punto di danno in più. Invece i dodici mostriciattoli che ti hanno assalito sono in realtà Faine Giganti travestite da galline; la faccenda si complica non poco. Ogni Faina ha solo 4 PUNTI DI VITA, ma ce ne sono ben dodici, tutte immuni da tentativi di Corruzione o Reazioni Amichevoli. Colpiscono facendo 6 o più, e procurano 1 punto di danno in più con i loro dentini aguzzi. Tu e Giasone dovete affrontarne sei a testa. Se uno di voi viene ucciso, deve andare al **14**, rigiocare i PUNTI DI VITA e ricominciare.

Se sopravvivete all'attacco delle Galline, vi resta ancora la donna da affrontare, una fattucchiera abilissima ad uccidere con l'Occhio del Male quando fa 12 con due dadi. Ha in tutto 20 PUNTI DI VITA, e quando non usa l'Occhio del Male si limiterà a suonartele con i pugni facendo 6 o più.

Se perdi, fila subito al **14**. Se vinci puoi andare al **123**.

141

Mossa falsa. Un avventuriero esperto come te dovrebbe sapere che nessuno può prendere in giro il Demone e farla franca. Saltellando agilmente, ti propone una breve ode di guerra (*Un tempo mi eri amico, Ed ora mi hai tradito, Con questa falsa mossa, La morte colpir ti possa!*) e ti pugnala con il pugnale di cristallo. E sebbene il colpo sembri dato a casaccio, la lama raggiunge ugualmente il bersaglio. Hai appena il tempo di sentire andare in pezzi il pugnale quando una esplosione silenziosa ti trascina al **14**.

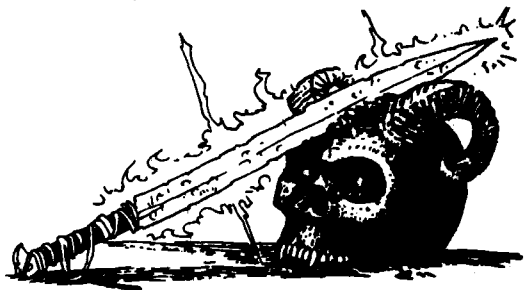
142 - *Ohibò, costui sembra uscito da un'altra storia!*

142

Scendi dalla nave. Poiché l'isola è molto piccola hai deciso di esplorarla da solo, impossessandoti così di tutta la gloria e di tutto il bottino che troverai.
Ti guardi attorno. L'isola sembra completamente coperta di sabbia, con solo qualche macchia d'alberi qua e là. È il tipo di posto che sembra assolutamente deserto, ma la tua attenzione è catturata da alcuni strani segni sulla sabbia.
Guardando più da vicino ti convinci che sono impronte, ma molto speciali, come se chi camminava zoppicasse da una gamba. Segui le tracce finché scompaiono dietro una macchia d'alberi, e ti trovi su una piccola altura. Sotto di te qualcuno ha scavato una buca profonda nella sabbia; ti avvicini e vedi che dentro c'è un forziere di legno di quercia. Ti stai ancora chiedendo cosa fare riguardo a questa interessante scoperta quando ti senti una manata sulla spalla.
«Ah-ahh, Jim, ragazzaccio, credevo che non ti saresti mai arrischiato a venire qui!»
Ti volti e ti trovi davanti un uomo alto, dall'aria malvagia, senza una gamba, con una stampella, una benda sull'occhio, un tricorno e un pappagallo sulla spalla.
Ti guarda con aria truce: «Ma tu non sei Jim, ragazzaccio!»
«No davvero, Temibile Signore senza un Occhio» rispondi cortesemente. «Mi chiamo Pip».
«Per Giove!» esclama il pappagallo.
«Pip, eh, hmm?» chiede l'uomo senza una gamba. «Beh, miei prodi, io sono Capitan Silver».
«Mica...» chiedi esitante, «mica Long John Silver?»
«Dio mi fulmini se non sono io in persona!» esclama

Capitan Silver.
«Long John è il nome che mi diede mia madre per non fare confusione con mio fratello Sam il Corto. Ma cosa ci fai sull'Isola del Tesoro, giovanotto?»
«Ma questa non è l'Isola del Tesoro, Capitan Silver» dici con aria divertita. «È un'avventura completamente diversa in un'Epoca completamente diversa».
«Dollari finlandesi!» grida il pappagallo.
«Dollari *finlandesi*?» chiedi perplesso.
«Il mio amico tiene conto dell'inflazione, i dobloni spagnoli sono più colpiti». Sistema con cura la stampella e si siede sulla sabbia. «Ma se quello che dici è vero, io sono stato abbandonato qui per punizione!»
«Credo proprio di sì, Capitan Silver. Forse navigando siete passato attraverso un'Alterazione del Tempo o qualcosa di simile».
«Per tutti i fulmini!» ruggisce il Capitano. «Questa è proprio una storia da raccontare davanti a una bottiglia di rum!» Ti guarda come per metterti alla prova: «Aiuterai un vecchio lupo di mare a tornarsene a casa, non è vero Jim, ragazzaccio, eh?»
«Non sono sicuro di poterlo fare» gli dici. «A dire il vero, credo che l'unico che potrebbe aiutarvi è un mago di nome Merlino, ma nemmeno io sono ancora riuscito a trovarlo».
«Questo signor Merlino accetterebbe un piccolo tentativo di corruzione con ..» fa una strana smorfia, «dell'oro?»
«Oh, sono sicuro di sì» dici, ben sapendo quanto Merlino di solito sia avido (e corrotto).
«Allora devi trovarmi quel furfante e offrirgli cento pezzi d'oro da parte mia perché mi tiri fuori di qui.

Lo farai per un vecchio lupo di mare?»
«Beh, sì, naturalmente» dici. «Ma credo che forse vorrà vedere l'oro».
«Oh, hmm» esclama Capitan Silver, «già, è vero». Salta nella buca, molto agilmente per essere senza una gamba, e apre il forziere. È stracolmo di migliaia di dobloni d'oro luccicanti.

Devi prendere una decisione. Con un rapido combattimento con il Capitano puoi impadronirti di tutto quell'oro, non soltanto di 100 miseri pezzi. Se te la senti di rischiare, vai al **133**.
Se, al contrario, preferisci tentare di corrompere Merlino da parte del Capitano (presumendo di poterlo trovare), vai al **163**.

143

«Ma cosa stai dicendo, non ho capito assolutamente niente!» gridi, e ti lanci di nuovo all'attacco.
Con nonchalance, la figura incappucciata ti colpisce con il pugnale dalla lama di cristallo e, nonostante questo vada in pezzi contro il tuo petto, sei afferrato da una esplosione silenziosa ma mortale e trasportato istantaneamente al **14**.

144

«Ora, riconosco» continua Vulcano mentre tu lo fissi tremando (ma continuando coraggiosamente a mantenere la tua posizione), «che un combattimento tra noi non sarebbe completamente pari, io avrei un leggero vantaggio. Quindi, per rimettere le cose a posto, propongo che tu indossi l'armatura. Ti proteggerà completamente dai primi due colpi, anche dalla mazza da + 50 di danno. Inoltre ho dimenticato di dirti che, sebbene molto forte, non sono particolarmente bravo a combattere, così ho bisogno di fare 9 o più per andare a segno. Infine, visto che non sono molto resistente al dolore, mi arrenderò se riesci a eliminare 18 o più dei miei 100.000 PUNTI DI VITA». Sorride benevolmente. «Bene, perché non getti i dadi per vedere chi colpisce per primo?»

> Giusto, perché non giochi i dadi? Se Vulcano ti uccide in questo combattimento, vai al **14**. Se tu lo costringi alla resa, fai la V di vittoria e porta la tua nuova armatura al **32** dove puoi scegliere un'altra meta.

145

Ti ha azzannato, e questa volta il serpente è velenoso. Perdi 10 PUNTI DI VITA ogni volta che vai ad un nuovo paragrafo, a meno che tu non riesca a trovare:
a) una Pozione Risanante (che ti restituisce PUNTI DI VITA ma NON cura il veleno);
b) una cura per il morso del serpente (che non restituisce PUNTI DI VITA, ma fa in modo che tu non ne perda altri).

Puoi scegliere qualunque sezione della Pianta 1.

146

Beh, ecco un posto dove appendere il cappello, se ne hai uno (a occhio e croce direi di no). È un guardaroba.

Che noia. Torna a consultare la Pianta per vedere dove puoi continuare.

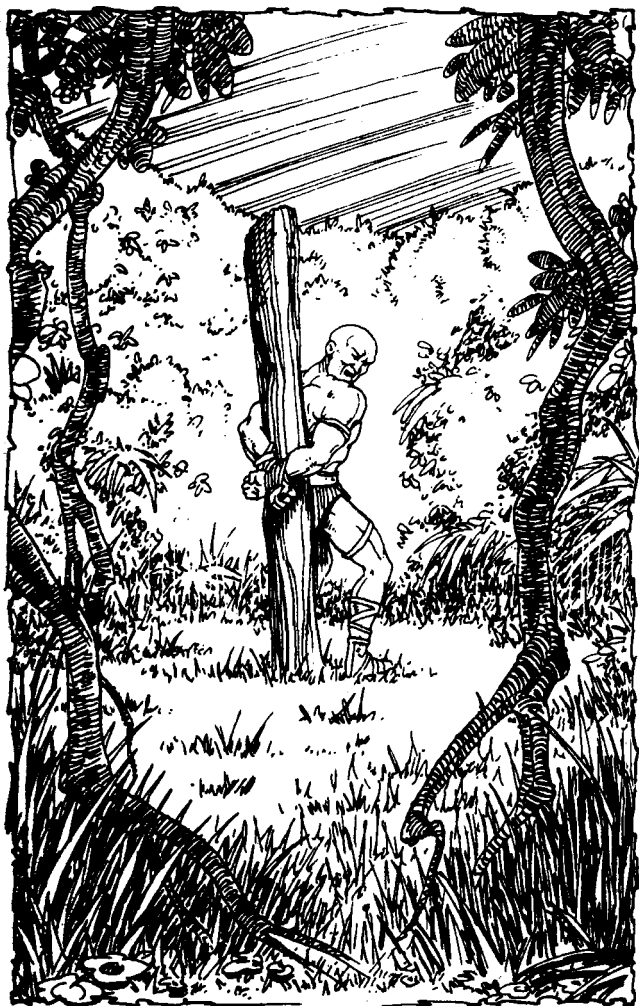
147

La scialuppa approda dolcemente. Sbarchi sull'isoletta, fermandoti un attimo per fare un cenno di saluto alla ciurma dell'*Argo* che è rimasta al largo sulla nave. Improvvisamente senti un grido di aiuto proveniente dall'interno dell'isola.

Ti muovi rapidamente (ma stando in guardia, visto che troppe volte sei rimasto fregato in queste avventure) in direzione del grido. Dopo esserti fatto strada con fatica in mezzo agli arbusti, sbuchi in una radura e ti fermi sbalordito.

Legato a un palo nel centro della radura c'è il più orrendo bruto che tu abbia mai visto, un guerriero gigantesco dall'aria feroce completamente calvo, che sta tentando invano di liberarsi dalla corda gonfiando i suoi muscoli prorompenti.

«Cosa diavolo ti è successo?» gli chiedi, non molto dispiaciuto di vederlo legato.

«Sono stato soggiogato e catturato da una bellissima e giovane principessa, che voleva sposarmi solo per i miei muscoli» ringhia il guerriero. «Quando mi sono rifiutato, mi ha legato a questo palo e mi ha lasciato

147 - *Legato al palo c'è l'energumeno più orrendo che tu abbia mai visto.*

qui a morire di fame e di sete se le belve non mi uccidono prima. Devi liberarmi».

Credi a questa storia? Se sì puoi liberare il gigantesco bruto al **165**.
Altrimenti, ti conviene andare al **182**.

148

Ti stendi umilmente (e stupidamente?) sulla pietra dell'altare. Il Demone si china su di te, stringendo il tremendo pugnale dalla lama di cristallo.
«Prendi questo!» esclama, porgendoti l'arma. «Naturalmente è un'arma magica. Non manca mai un colpo e basterà un'unica pugnalata per far fuori qualunque cosa: devi solo preoccuparti di essere tu il primo a colpire. Purtroppo una volta che ha colpito va in pezzi, cosicché lo puoi usare una volta sola, ma è meglio di niente, non è vero? Conservalo con cura e fanne buon uso. Ancora una cosa. Avrai bisogno anche di questo . . .» E ti porge una minuscola chiave d'oro, non più grande di quei ciondolini che si trovano sui braccialetti portafortuna. «Conserva con cura anche questa».
«Ma a cosa serve?» gli chiedi, curioso.
«Non ti preoccupare per il momento» risponde il Demone. «Il tempo stringe. Tu pensa solo a non perderla (il che è abbastanza difficile, visto che resterà con te anche al **14**). Ora chiudi gli occhi e ascolta attentamente. Sto per comporre un'altra delle mie (modestamente) brillanti poesie. Ma questa sarà incompleta. È tuo compito trovare il verso conclusivo».

Trae un profondo respiro, sorride ai Demondim che assistono e incomincia:

Il giovane Pip, un baldo avventuriero
Doveva far ritorno al suo veliero.
E mai avrebbe pensato
Che dal Demone Poetico . . .

Si ferma attendendo con ansia che tu completi la poesiola.

Quando l'hai completata, e non prima, vai al **103**.

149

Qui si mangia in grande stile: è una sala da pranzo, e sontuosa per di più. La tavola sembra apparecchiata per un banchetto, anche se degli ospiti per il momento non c'è neanche l'ombra.

Se sei affamato, puoi assaggiare queste prelibatezze al **174**.
Altrimenti, consulta la Pianta per decidere dove andare dopo.

150

Caspita, questa sì che è una scoperta! Questo posto è pieno di armi, e di prima qualità. Spade, lance, giavellotti, pugnali e frecce (purtroppo niente archi, però). Ci sono anche vari pezzi di armatura: strane corazze, elmi, gambali e così via. I modelli sono greci, a giudicare dall'aspetto, il che è strano visto che ti trovi ad Avalon. Poiché al momento non hai con te la vecchia E.J. né alcun tipo di armatura, forse hai la tentazione

di equipaggiarti qui. In tal caso, le seguenti informazioni potrebbero esserti utili:

Spade
Le spade non sono magiche, ma sono molto ben fatte e non sono mai state usate, hanno lame perfette. Ognuna ti fa segnare + 3 punti di danno in combattimento. (Ma, diversamente che con E.J., devi fare 6 o più ai dadi per andare a segno con queste.)

Lance
È strano combattere con le lance, soprattutto se non ci sei abituato. Si possono usare nel corpo a corpo o a distanza.
Visto che non hai avuto nessun addestramento, avrai bisogno di fare 8 o più per colpire il bersaglio *scagliando* una lancia. In compenso, quando va a segno, colpisce con ben + 10 di danno. Sfortunatamente una volta scagliata, con successo o meno, ti ci vogliono tre turni di combattimento per riaverla.
Nel corpo a corpo la lancia richiede un 6 o più, proprio come una spada, e procura + 5 di danno, meglio di

queste spade e proprio come la vecchia E.J.. In compenso una lancia è più ingombrante di una spada, quindi puoi dare solo *un* colpo per ogni due colpi che il tuo avversario porta con la spada. Naturalmente, se il tuo avversario si serve anche lui della lancia, siete in parità.

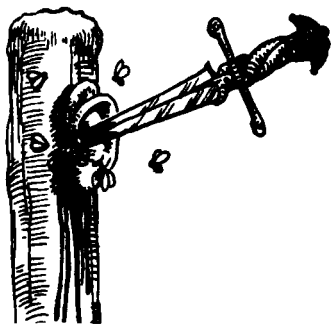
Pugnali

Questi pugnali procurano solo + 1 di danno, ma offrono alcuni altri vantaggi. Innanzi tutto sono molto ben equilibrati e leggeri, cosicché puoi portare a segno due colpi per ogni colpo che l'avversario può portare con una spada (e tre colpi se l'avversario si serve di una lancia).

Armatura

Con questo caldo puoi indossare al massimo tre diverse parti di armatura. (Se ne indossassi di più saresti distrutto dopo aver fatto tre metri.) Ogni parte di armatura assorbe 2 punti di danno, il che significa che se ti equipaggi completamente, 6 punti del danno che ricevi dall'avversario vengono eliminati.
Ma prima di cominciare a trafficare con questa roba, devi sapere che questa non è la migliore armatura del mondo. In ogni combattimento, dopo il primo colpo, devi giocare due dadi per scoprire se alla prossima mossa resisterà o andrà in pezzi. (E se va in pezzi, ti procurerà subito 20 punti di danno, il che forse potrebbe anche ucciderti.)
Se indossi un solo pezzo di armatura e fai 12 ai dadi, l'armatura va in pezzi. Se indossi due pezzi, facendo 11 o 12 va in pezzi. Se indossi tre pezzi, fa la stessa

fine con 9, 10, 11 o 12. L'armatura è roba pericolosa, ma quello che decidi di indossare dipende solo da te.

Quando hai preso la tua decisione sulle armi e l'armatura, puoi proseguire in qualunque altra sezione della Pianta 1.

151

Siccome questa è una caverna molto grande inizi a perlustrarla con metodo, dividendola mentalmente in sezioni, visualizzando linee di latitudine e longitudine che attraversano il pavimento, assegnando lettere dell'alfabeto a quelle di direzione nord-sud e numeri a quelle est-ovest, correlando queste coordinate e memorizzando le parti che hai già esplorato con un ingegnoso sistema di codificazione per colori.
Mentre sei impegnato in questo giochino psicomatematico, vieni attaccato da una Superlucertola furiosa che si nascondeva nell'ombra.

La Superlucertola, grazie al fattore sorpresa, colpisce per prima. Ha bisogno di fare 9 o più per andare a segno, ma procura un danno *sei volte* maggiore di quello indicato dai dadi se il colpo va a

segno. La Superlucertola per fortuna ha solo 18 PUNTI DI VITA.
Se la Superlucertola ti uccide, vai al **14**.
Altrimenti puoi continuare l'esplorazione al **28**.
Oppure puoi andare ad est al **34**, a nord al **36** o a nord-est al **55**.

152

Questo è un gabinetto; ma per fortuna è vuoto, così non hai messo in imbarazzo nessuno facendo irruzione.

Comunque faresti meglio a consultare la Pianta e ad andare da qualche altra parte, prima che una delle guardie decida di usarlo.

153

Inserisci le chiavi una dopo l'altra. Appena la decima è entrata si sentono azionare degli enormi ingranaggi, e l'immensa porta si spalanca lentamente.
Dietro c'è un corridoio dalle pareti di pietra, enorme come la porta. Mentre quando la porta si è aperta i muri del corridoio erano lugubri e sgradevoli, ora cominciano a risplendere di una luce morbida, calda e invitante. Incoraggiato avanzi, chiedendoti cosa fare se la porta si chiude alle tue spalle; ma non succede niente. Fai un passo avanti, con molta attenzione.
La grande porta si chiude con un colpo secco dietro a te.
Per un attimo resti immobile, preso dal panico; poi, con una dolce nota musicale, una freccia verde luminosa appare sul pavimento quasi ai tuoi piedi. Poi ne

appare un'altra un po' più in là, poi un'altra e un'altra ancora, fino a formare un sentiero. Lo segui, non sapendo dove altro andare.
Le frecce continuano ad apparire portandoti avanti per almeno duecento metri lungo l'enorme corridoio, finché questo improvvisamente si ramifica. Le frecce continuano a destra, mentre un altro corridoio si apre alla tua sinistra.

Per continuare a seguire il sentiero di frecce, vai al **196**.
Per voltare a sinistra, vai al **119**.

154

Nemmeno il tuo migliore amico riuscirebbe a dirti quanto puzzi in questo momento. Affondare le mani in un mucchio di letame di mostro non è certo il massimo. Puzzi lontano un miglio e la pelle ti è diventata dello stesso verde luminescente del letame. Insomma, nel complesso, non hai un aspetto molto piacevole. E, quel che è peggio, l'unica cosa che hai trovato sotto il letame è stato altro letame. Ora basta gingillarsi, torna al **162** dove, si spera, deciderai più saggiamente la prossima mossa.

155

Realizzi immediatamente che in un combattimento avere un alleato non guasta, anche se si tratta di un alleato grande, brutto e tutto muscoli come il guerriero. Ma non appena viene liberato, il bruto se la fila a gambe (chilometriche) levate, lasciandoti solo ad affrontare la bella principessa.

«Mi hai proprio fatto impazzire, tu!» sibila questa, alzando la mano ossuta e puntando un dito verso di te. Ti scansi precipitosamente quando un lampo di luce violetta erompe dal suo dito e si dirige verso di te.

Questa bella e giovane donna è ovviamente una strega. Vediamo se hai reagito abbastanza prontamente da evitare il suo sortilegio. Tira due dadi separatamente. Se il punteggio del secondo lancio è maggiore di quello del primo, vai al **200**. Se è minore, allora vai al **171**.

156

Ti ha restituito tutti i tuoi PUNTI DI VITA! Che scoperta interessante! L'unico problema è che, per quanto tu possa mangiarne, il trucco funziona una volta sola. Ma in ogni caso è stata una sorpresa gradita e inaspettata.

Le uscite della caverna conducono al **101** e all'**83.**

157

«Ecco» esclama uno degli uccellini dopo che hai dato la risposta, «te lo dicevo che era così!»
«Sciocchezze!» dice l'altro. «È evidente che questo tizio non saprebbe distinguere un Ciclope da una torta di mele. Beh, quanto a questo neanche tu!»
«Ooouu, che hai da dire sulla torta di mele?» chiede l'altro con aria aggressiva.
«Figurarsi!» risponde l'altro. «Non mi permetterei mai di insultare l'intelligenza di una torta di mele paragonandola a un essere totalmente imbecille come te».
Al che, com'era prevedibile, dalle parole si passa ai fatti, e gli uccellini cominciano a beccarsi stando in equilibrio su una zampa sola.
«Ehi, un momento!» gridi. «Smettetela immediatamente! O almeno prima ditemi come posso mettere le mie sporche manacce su quella cosa preziosa di cui parlavate».
Con tua grande sorpresa la smettono, si guardano, poi guardano te. «Che brutta viperetta, eh, lo avresti detto?» esclama uno con aria molto snob. «Ci dà la risposta sbagliata e poi pretende una ricompensa».
«Già, diamogli una lezione» annuisce l'altro.

157 - *Improvvisamente sopra di te senti un violento battito d'ali.*

«Ehi, un momento!» protesti. «Siete solo degli uccellini, non ho certo intenzione di combattere con voi».

«Allora forse te la vedrai con la nostra sorella maggiore!» grida uno con un accento da bassifondi, mettendosi una zampa nel becco e lanciando un potente fischio.

«No, a dire il vero...» cominci a dire. Ma prima di poter finire, senti sopra di te il battito di due ali gigantesche. Guardi in alto col cuore in gola e vedi piombare su di te un'enorme creatura con il corpo di uccello e il viso di una donna inferocita.

> È un'Arpia, uno dei mostri più sgradevoli che minacciano gli avventurieri nell'antica Grecia. Ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5, procura 3 punti di danno in più con quei tremendi artigli e, siccome vola, è molto difficile colpirla; cosicché da ogni lancio di dadi devi automaticamente sottrarre 2 punti.
> Se l'Arpia ti uccide, vai al **14**. Se invece sei tu ad uccidere l'Arpia, puoi continuare ad esplorare in giro, ma scoprirai di essere finito al **111**.

158

«A ripensarci sembri una persona per bene» dice il vecchietto, «quindi puoi restare. Ma soltanto un minuto».

«Queste sono pergamene magiche?» chiedi curioso, indicando i vari rotoli sulle mensole.

«Per carità, no! Sono solo Inventari di Corte, liste di cibarie, processi, bollettini finanziari, cose di questo

genere. Perché, ti interessa la magia?»
«Oh, sì, molto» dici, avendone potuto fare ben poco uso in questa avventura.
«In tal caso» dice il vecchio tirando fuori una piccola borsa di pelle dall'interno della tunica, «potresti trovare il modo di usare questi».
Apri la borsa e scopri che contiene tre oggetti bianchi che assomigliano vagamente a delle piccole ossa. «Che cosa sono?» chiedi perplesso.
«Denti di Drago» risponde il vecchio. «Molto rari e molto utili. Perlomeno per chi non è troppo vecchio per combattere, come me. Se ti sembra di essere nei guai, basta che usi il primo turno di combattimento per seminare in terra uno o più denti. Puoi seminarli anche nella roccia, in qualsiasi cosa. Quando il tuo avversario avrà fatto la sua mossa, la germinazione sarà già iniziata. A quel punto non hai che da gettare due dadi: se fai 6 o più, dal terreno spunta un guerriero per ogni dente che hai seminato. Il guerriero ha 30 PUNTI DI VITA ed è completamente equipaggiato con un'armatura da – 3 e una spada da + 3. Combatte fino alla morte per te».
«Il guerriero resterà con me dopo il combattimento?» chiedi tutto contento.
«No» dice il vecchio scuotendo il capo. «Una volta finito il combattimento i Denti di Drago esauriscono il loro potere. Ma qui hai tre denti, quindi hai un guerriero per tre combattimenti oppure tre guerrieri per un combattimento, se riesci a fare dei lanci decenti».

Ringrazi il vecchietto con entusiasmo, e poi te ne vai educatamente in un'altra sezione della Pianta.

159

Ah, libero! Non c'è nulla come una bella fuga per sentire una scarica di adrenalina. Te ne vai saltellando allegramente al **39**, dove puoi scegliere una delle possibilità che ti vengono date.

160

Questo posto è più grande all'interno di quanto non sembri da fuori. Appena entri senti echeggiare i tuoi passi in un corridoio lastricato di marmo e col soffitto altissimo; tutto il contrario di quello che ti aspettavi. C'è una porta alla tua sinistra e una più avanti alla tua destra; ma prima che tu possa precipitarti verso una delle due, la tua attenzione è colpita da una pianta dell'edificio, disegnata con cura e ben incorniciata, appesa al muro accanto alla porta.

> Troverai la Pianta 2 in fondo al libro. Puoi usarla per esplorare l'edificio in cui sei entrato, ma tieni presente che non puoi andare nelle sezioni a tuo piacere. Devi iniziare dall'ingresso e avanzare con ordine.
> Quando hai finito le tue esplorazioni (o anche prima, se preferisci) puoi tornare al **39** e scegliere una nuova meta.

161

Ti ha punto! La piccola bestia variopinta ti ha punto, attaccandosi al tuo dito con tutte le sei zampe e mordendoti perfidamente coi denti variopinti.

Ti liberi dello scarabeo, che scappa ridacchiando, e ti succhi il dito; e ti accorgi che sta diventando di uno strano colore, un misto di rosso, bianco e blu.
La puntura in sé non è molto grave, visto che hai perso solo 1 PUNTO DI VITA (naturalmente, se questo dovesse ucciderti, vai al **14**; ma indubbiamente ti sta facendo uno strano effetto, e tutta la pelle sta diventando variopinta).
Raccogli la chiave (che ti ha cacciato in questo pasticcio) e la metti da parte con cura, ma mentre ti incammini per tornare alla nave senti che qualcosa di terribile ti è accaduto.

Ed effettivamente è così. Oltre ad aver reso la tua pelle variopinta (il che farà parlare gli Argonauti alle tue spalle, anche se sono troppo educati per dire qualcosa in tua presenza), la puntura dello scarabeo ha causato in te un sottile cambiamento. La prossima volta che ti trovi in combattimento scoprirai presto di aver assunto alcune caratteristiche dello scarabeo. Per prima cosa scoprirai di aver solo 25 PUNTI DI VITA e di aver bisogno di fare 7 o più per colpire. In compenso il tuo nuovo colore confonde molto gli avversari, e rende così difficile colpirti che andranno a segno solo ogni due scontri indipendentemente dal punteggio indicato dai dadi. Questo effetto dura per il resto di questa avventura o finché non vieni ucciso, a seconda di cosa succede prima.
Ora fai meglio a tornare alla nave e consultare la Carta Nautica, per trovare un'altra meta.

162

C'è una puzza davvero abominevole, e non è difficile scoprirne la causa: esattamente al centro del pavimento c'è il più enorme mucchio di letame verdognolo che tu abbia mai visto. Per fortuna il mostro che lo ha depositato lì non è in giro, a quanto pare.

Ci sono due uscite dalla caverna, una che porta a nord al **183** e l'altra che porta a nord-est al **177**. Puoi prendere l'una o l'altra, o cercare nel mucchio di letame al **154**. Oppure puoi tornare indietro, al **199**.

163

Capitan Silver conta attentamente 100 pezzi d'oro e te li porge. «Ecco, mio prode!» dice allegramente. «Usali per corrompere quel furfante di Merlino e digli di rimandare il vecchio John dove gli spetta, con il ragazzaccio Jim e i suoi compagni di bordo. E per il disturbo, giovanotto, prendi questo regalino da parte del Capitano...» A queste parole tira fuori dalla tasca del suo cappotto cencioso una bottiglia di rum e una piccola chiave d'oro.

«Le rubai a Tom il Cieco» mormora. «Quel vecchio scemo non se n'è mai accorto».

«Grazie, signore» dici cortesemente, giurando in silenzio di lasciar perdere il rum, poiché hai il vago sospetto che è stato quello a rendere cieco Tom.

«Ora sbrigati» dice Silver, «e vedi di darti da fare; perché finché non trovi questo mascalzone di Merlino io resto qui, abbandonato, senza nessuno a cui parlare tranne il pappagallo».

> Non ti resta che tornare all'*Argo* prima possibile, consultare la tua Carta Nautica e trovare un'altra meta.

164

Sembra che ce l'hai fatta... la scatola si è aperta!

O forse no, visto che l'uovo all'interno si sta rompendo. E ne sta uscendo (non ci crederai) un minuscolo Tyrannosaurus Rex!

E invece forse sì, ce l'hai fatta: il mostriciattolo sembra amichevole. Infatti ti lecca la mano e poi saltella fuori dall'uovo per cercarsi una bella caverna dove vi-

vere fino a quando sarà abbastanza grande da attaccare avventurieri incauti.

> Trovi una piccola chiave d'oro nei resti del guscio, e puoi lasciare la caverna tornando al **115**.

165

Ti dirigi (esitante a dire il vero) verso il palo e inizi a slegare i lacci del guerriero.
«Alt!»
Ti fermi, e voltandoti vedi che una bella e giovane donna è entrata nella radura. Ti fissa con aria infuriata: «È il mio futuro marito quello con cui ti stai gingillando! Se insisti a volerlo liberare ve la vedrete brutta tutti e due!»
Il guerriero impallidisce e quasi sviene: «Salvami!» piagnucola. «Sono troppo giovane per sposarmi!»
«Ti avverto...» minaccia la giovane.

> Hai ancora una scelta. Se decidi di abbandonare il bruto ad un destino più crudele della morte, puoi andartene zitto zitto e tornare alla nave.
> Ma se ci tieni a liberarlo, con ogni probabilità ti aspetta un combattimento al **155**.

166

Non fai in tempo a montare in barca che questa parte a velocità impressionante... tanto all'improvviso, infatti, che finisci col sedere sul fondo della barca. Quando ti alzi dolorante vedi che stai entrando in un

banco di nebbia, ma sembra non ci sia modo di fermare la barca (non sai nemmeno cos'è che la spinge a questa velocità supersonica).
Cerchi freneticamente di scoprire come si fa a controllare la barca, e per un attimo ti sembra di averlo scoperto in una cosa che ha l'aspetto di una pergamena magica, nascosta sotto la panca. Ma non ci trovi scritto nessun incantesimo, solo una strana serie di disegni. Srotoli la pergamena cercando di capire i disegni, ma questa diventa sempre più grande, finché è così grande e si agita tanto al vento che sei costretto a ripiegarla.
Quando hai finito di faticare con la pergamena sei ormai entrato nel banco di nebbia; e dopo un attimo di completa confusione mentale ti ritrovi sbarcato su una minuscola roccia, che quasi non si può considerare un'isola e certamente non è segnata sulla tua Carta Nautica. La barca non si vede più. Non ti è rimasto che il rotolo di pergamena che stringi ancora in mano. Se non stai molto attento la tua prossima sosta sarà al **14**. Comunque, un lupo di mare esperto come te deve per forza essere pieno di risorse. Consideri la situazione attentamente finché, preso dalla curiosità, esamini di nuovo i disegni della pergamena. Con tua somma delizia ci trovi le istruzioni per costruire una barca. Istruzioni complicate, a dire il vero, ma nella tua situazione qualunque cosa che ti permetta di ottenere una barca è meglio di niente.
Studia i disegni dell'*Appendice IV*, e se riesci a seguirli fino a costruirti una barca di carta puoi tornare all'*Argo* e scegliere un'altra meta sulla Carta Nautica. Inoltre puoi portare con te la barca pieghevole nei

prossimi viaggi tra le isole, e usarla per arrivare sull'isola vicina *senza doverti servire della Navigazione per Occhi Strabici*!
Se non riesci a costruirti una barca di carta, resterai su quest'isola finché il sole, la stanchezza e la fame condurranno il tuo cadavere nei tetri abissi del **14**.

167

La galleria corre verso il basso per quasi cento metri, finché sbocca in una minuscola caverna al centro della quale sta dormendo un grande serpente. Quando entri, apre un occhio stancamente e sibila: «Ancora un passo e ti mordo».

Fai un passo avanti, al **193**?
O torni indietro e prendi l'altra galleria al **189**?

168

Nel forziere non c'è nulla tranne una minuscola chiave; e, nonostante sia d'oro, è veramente troppo piccola per avere un gran valore. Siccome sei un po' collezionista, comunque, la metti da parte con il resto dei tuoi cimeli.

Ora hai la possibilità di esaminare il trilite al **91** o di tornare alla nave e scegliere una nuova meta dalla Carta Nautica.

169

Raggiungi un'altra caverna, che sembra scavata nella roccia vulcanica o perlomeno ampliata artificialmente. Il fondo della caverna è coperto di macerie, e travi di

169 - *Il Thern delle Rocce è lento . . . ma pericoloso!*

legno marcite sostengono il soffitto in una mezza dozzina di punti. Non sembra, sinceramente, molto sicura da attraversare.
Non lo è, infatti. Questa strana caverna è davvero un problema. Mentre avanzi, un tozzo e muscoloso Thern delle Rocce emerge dall'ombra e si muove con aria aggressiva verso di te. Questa creatura, che ha più o meno l'altezza di un armadillo (e che gli assomiglia vagamente) ha solo 15 PUNTI DI VITA, ma le spesse squame su tutto il corpo formano un'armatura naturale che toglie 6 punti da qualunque danno subisca. Il Thern delle Rocce è piuttosto lento nel combattimento, quindi per ogni colpo che mette a segno tu ne piazzi due.
In compenso è molto forte, procurando automaticamente + 5 punti di danno. Il Thern colpisce facendo 5. Come se tutto questo non bastasse, è molto probabile che un combattimento faccia cadere il soffitto. Per ogni colpo sferrato devi tirare due dadi. Se fai più di 3 significa che il combattimento può continuare senza pericolo (per quanto possono essere senza pericoli i combattimenti). Ma se fai 2 o 3, vuol dire che hai inavvertitamente abbattuto una trave di sostegno: la frana che ne risulta vi spedirà tutti e due al **14**.

Se sopravvivi, il passaggio a nord porta al **191**, quello a est al **199**.

170

Avanzi verso est, proseguendo per quasi venti minuti finché ti trovi davanti ad un'enorme statua di pietra, molto simile a quelle che ci sono sull'Isola di Pasqua.

Come ti avvicini, scopri che la bocca di questa grande testa è stata ingegnosamente costruita in modo da potersi aprire e chiudere come quella di un uomo, come se fosse viva.
Facendo il giro della statua, noti tre leve poste vicino alla base. Sopra le leve è inciso un messaggio.

ATTENZIONE
SOLO UNA LEVA PUÒ ESSERE TIRATA
SENZA PERICOLO

Pensa bene dove ti trovi, Viandante. Il numero che moltiplicato per cinque, poi per dieci, poi per 1,5, più un'altra ventina, dà come risultato la tua attuale posizione, ti procurerà una lauta ricompensa per la tua perspicacia. Qualunque altro significa morte.

Guardando più da vicino scopri che le leve sono numerate da 1 a 3.

Ma te la senti di correre il rischio di tirarne una, solo per la promessa di una «lauta ricompensa»? Se tiri la leva 1, vai al **202**. Se tiri la leva 2, vai al **178**. Se tiri la leva 3, vai al **186**.
Naturalmente puoi lasciarle perdere tutte e tre, in tal caso puoi tornare al **127** e scegliere un'altra direzione, oppure tornare alla nave e trovare un'altra isola sulla Carta Nautica.

171

Non sei stato abbastanza veloce, e il lampo di luce violetta ti colpisce in pieno.

«Oink!» gridi impaurito.
La perfida femmina ti ha trasformato in un maiale! È la strega più cattiva che ci sia, Ecate, ed è diventata famosa per aver trasformato alcuni avventurieri dell'antica Grecia in porci.
Ora sei un maiale che ha solo 15 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 6 e non procura nessun punto di danno in più, essendo i maiali pessimi guerrieri. Non è il massimo, ma non hai altre risorse ora che Ecate si sta lanciando su di te con l'intenzione di tramutarti in un prosciutto. Ecate in combattimento ha 25 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 4 o più e procura 2 punti di danno in più con le sue lunghissime unghie.

Se vieni ucciso nella lotta che ti aspetta, vai al **14**.
Se invece riesci ad uccidere Ecate, i tuoi guai non sono certo finiti, visto che sei imprigionato nel corpo di un maiale. Torna all'*Argo* e spiega la tua

situazione agli Argonauti, che saranno molto comprensivi ma non di grande aiuto. Puoi servirti della Carta Nautica per scegliere la prossima meta, ma resterai comunque un maiale, con tutte le caratteristiche di un maiale, fino a che non finisce questa avventura oppure non vieni ucciso; dipende da quello che succede prima.

172

Esci dalla caverna, e stai tornando alla spiaggia rocciosa dove hai lasciato la barca. Il fatto è che tutte queste formazioni rocciose ti disorientano talmente...

Forse è meglio tirare due dadi. Se fai da 8 a 12 riesci a tornare alla barca, e puoi raggiungere la nave e scegliere un'altra meta con la Carta Nautica.
Se fai meno di 8 continui a girare fino ad entrare nell'imboccatura della caverna al **117**.

173

Valeva proprio la pena di esplorare le rovine. Sotto i resti di un muro crollato trovi un piccolo scrigno, e dentro lo scrigno c'è... un altro scrigno!
E dentro un altro, e un altro ancora e così via, come le scatole cinesi, finché trovi un piccolo, piccolissimo scrigno non più grande di una tabacchiera. Lo apri e indietreggi impaurito: sta uscendo una cosa di un arancione brillante, che inizia a espandersi e diventa sempre più grande, finché ti sovrasta come la facciata di una casa di zucchero candito.
È una mongolfiera, una mongolfiera ad aria calda completa di cesta di vimini! Che scoperta! Puoi usarla

per volare direttamente in un'altra zona di quest'isola (non, per fortuna, in qualunque altra isola).

Le possibilità che hai sono: il **51**, il **112**, il **65**, il **120**, il **97** o l'**88**.

174

Hai scelto proprio il momento sbagliato per ingozzarti. Mentre ti stai rimpinzando, vieni sorpreso da un nutrito contingente di guardie. Combatti valorosamen-

te, colpendoli con una coscia di pollo e menando fendenti con un gambo di sedano, ma ti sconfiggono immediatamente e ti spediscono al **114**.

175

Sembra che ce l'hai fatta... la scatola si è aperta! O forse no, visto che l'uovo all'interno si sta rompendo. E ne sta uscendo (non ci crederai) un piccolo Tyrannosaurus Rex!

Se pensi di spuntarla facilmente con questo mostriciattolo, ti illudi. Anche se è appena nato è lungo quasi due metri, ha 50 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5, procura 4 punti di danno in più, non è mai amichevole ed è troppo giovane e innocente per accettare tentativi di Corruzione. Ha una pelle più tenera di un Tyrannosauro adulto, ma devi lo stesso annullare due punti da ogni danno che gli infliggi.
Se il Babysaurus Rex ti uccide, vai al **14**.
Se sei tu a farlo fuori, troverai una piccola chiave d'oro nei resti del guscio e potrai lasciare la caverna tornando al **115**.

176

Ha un gusto niente male, e ti ha dato un formicolio corroborante per tutto il corpo. Anche se non ha cambiato i tuoi PUNTI DI VITA, vedrai che nel

prossimo combattimento il tuo avversario riuscirà a segnare solo la metà dei punti di danno indicati dai dadi. Purtroppo l'effetto sparisce dopo un solo combattimento.

Consulta la Pianta per vedere dove puoi andare dopo aver lasciato il tempio.

177

Una caverna a fondo cieco (e vuota a quanto pare). Quanta fatica per arrivare ad una caverna senza uscita! Comunque non sei stato l'unico a venire qui... qualcuno ha scarabocchiato qualcosa su una parete.
Osservi i graffiti, perplesso. Dicono:

Il contenuto della scatola si può ben vedere
Ma per aprirla ci vuole grande abilità.
Guarda l'arcobaleno. Osserva l'ordine dei suoi colori
Poi seguili per fare la tua scelta,
Altrimenti ti attende
La morte.

Un tremendo avvertimento e forse un utile consiglio, se non fosse che qui non c'è nessuna scatola.

Non ti resta che tornare al **162** e scegliere un'altra direzione.

178

Messa in moto da meccanismi nascosti la grande bocca si apre, versando niente po' po' di meno che 3500 Pezzi d'Oro e un talismano, che ha il potere di sot-

179 - *C'è un'Idra a sette teste a guardia dello scrigno!*

trarti al primo attacco dell'avversario durante un combattimento.

Raccogli questo eccezionale bottino e torna al **127**; scegli un'altra direzione, oppure torna alla nave e trovati un'altra isola sulla Carta Nautica.

179

Guai, e con la «G» maiuscola (o, in questo caso, con la «I» maiuscola, visto che c'è un'Idra in agguato nella fortezza circolare). L'enorme serpente dalle sette teste sembra fare la guardia a un piccolo scrigno, che forse

180 - *Questo posto è un po' pieno di guardie, per i tuoi gusti!*

contiene qualcosa di prezioso e forse no. Anche se non è proprio contenta di vederti, l'Idra non ti attacca se non ti muovi verso lo scrigno. Se decidi di farlo, è meglio che tu sappia che il mostro ha 10 PUNTI DI VITA *per testa* e che devi farle a pezzi una per una tutte quante prima che l'Idra non dia più problemi. In combattimento le teste colpiscono una dopo l'altra e tutte e sette colpiscono prima che venga il tuo turno. Ogni testa va a segno con 6 o più e procura 1 punto di danno in più. In poche parole, un mostro poco raccomandabile a meno che tu non abbia qualche incantesimo da utilizzare contro di lei.

Se combatti e sconfiggi gloriosamente l'Idra, puoi esaminare lo scrigno al **168**. Se il mostro ti fa fuori, non ti resta che esaminare il **14**.
Se invece decidi di evitare l'Idra (e nessuno può rimproverarti) allora puoi sempre esplorare il trilite al **91** o anche tornare alla nave e scegliere un'altra meta sulla Carta Nautica.

180

Questa è di sicuro la decisione più stupida che tu abbia preso in questa avventura. Ora ci sono talmente tante guardie nel corridoio che quasi non hai spazio per usare un'arma. Ci sono guardie che penzolano dai candelieri e altre che sciamano dalle botole del pavimento, altre ancora che si calano dalle botole del soffitto. Fuori, nei campi, echeggiano le grida di interi eserciti di guardie in arrivo. In cielo grandi stormi di uccelli trasportano altre guardie. Oltre l'isola, flotte di guardie stanno per arrivare. E puntano tutti su di **te**!

D'accordo, forse si esagera un po'. Ma ci sono lo stesso un sacco di guardie. Probabilmente il modo migliore di affrontare questa situazione è tirare un solo dado sei volte. Se riesci a fare 6 ogni volta, allora hai fatto fuori tutte le guardie. Calpesta i cadaveri e dirigiti in qualunque altra stanza della Pianta raggiungibile da questo corridoio. Se invece non ce la fai, tira due dadi. Se fai da 2 a 6 sei condannato al **14**. Se fai da 7 a 12 vieni sopraffatto e sbattuto in cella al **114**.

181

«Ecco» esclama uno degli uccellini dopo che hai risposto, «te lo dicevo che era così!»
«Sciocchezze» dice l'altro. «È evidente che questo tizio non saprebbe distinguere un Ciclope da una torta di mele. Beh, quanto a questo neanche tu».
«Oooouuu, che hai da dire sulla torta di mele?» chiede l'altro con aria aggressiva.
«Figurarsi!» risponde il secondo. «Non mi permetterei mai di insultare l'intelligenza di una torta di mele paragonandola a un essere totalmente imbecille come te».
Al che, come prevedibile, dalle parole si passa ai fatti, e gli uccellini cominciano a beccarsi stando in equilibrio su una zampa sola.
«Ehi, un momento» gridi. «Smettetela immediatamente! O almeno prima ditemi come posso mettere le mie sporche manacce su quella cosa preziosa di cui parlavate».
Con tua grande sorpresa la smettono, si guardano, poi guardano te. «Che brutta viperetta, eh, non lo avresti

mai detto!» esclama uno con aria molto snob. «Ci dà la risposta sbagliata e poi pretende una ricompensa».
«Già, diamogli una lezione!» annuisce l'altro.
«Ehi, un momento!» protesti, «siete solo degli uccellini, non ho certo intenzione di combattere con voi!»
«Allora forse te la vedrai con la nostra sorella maggiore!» grida uno con un accento da bassifondi, mettendosi una zampa nel becco e lanciando un potente fischio.
«Ma, a dire il vero...» cominci a dire; ma prima di poter finire, senti sopra di te il battito di due ali gigantesche. Guardi in alto col cuore in gola e vedi piombare su di te un'enorme creatura con il corpo di uccello e il viso di una donna inferocita.

Questa è un'Arpia, uno dei mostri più sgradevoli tra quelli che minacciano gli avventurieri nell'antica Grecia. Ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5, procura 3 punti di danno in più con quei tremendi artigli e, siccome vola, è molto difficile colpirla; cosicché da ogni lancio di dadi devi automaticamente sottrarre 2 punti.
Se l'Arpia ti uccide, vai al **14**. Se invece sei tu ad uccidere l'Arpia, puoi continuare ad esplorare in giro, ma scoprirai di aver fatto un percorso circolare e di essere finito al **111**.

182

«Se mi credi tanto stupido da credere a questo mucchio di fesserie, vedi di cambiare idea!» dici al brutale guerriero. «Sono assurdità, è tutto semplicemente ridicolo».

«Assurdità?» sbotta il guerriero legato. «Dimmi perché, forza, dimmi perché assurdità!»
«Beh, perché è assurdo che uno zoticone di bassi natali come te non voglia sposare una bella e giovane principessa, per esempio».
«Sei mai stato sposato?» ti chiede.
Fai cenno di no.
«Ecco, questo è il punto. Neanch'io, ma voglio conservarmi per Quella Giusta, non voglio buttarmi via con la prima principessa che mi capita a tiro. Soprattutto con una a cui di un uomo interessano solo i muscoli».
«Puoi dire quello che vuoi» ribatti deciso, «ma credo che qui non ci sia proprio nessuna principessa».
«Sì che c'è!» insiste il guerriero. «Anzi se vuoi saperlo è proprio dietro a te, e sta per prenderti alle spalle!»
«Raccontane un'altra, chi vuoi che ci caschi» gli rispondi spavaldo, una frazione di secondo prima che una magica onda violetta lanciata da una bella principessa alle tue spalle ti sollevi in alto e ti depositi, per magia, in una cella oscura su un'altra isola.

Vai al **114**.

183

Brutte notizie! Questa caverna non porta da nessuna parte. Il corridoio che hai imboccato ti ha portato in una caverna la cui unica uscita è l'entrata.
Ma c'è anche una buona notizia: un tempo qualche minatore deve aver fatto degli scavi (forse i poveri nani fatti a pezzi al **199**) e ci sono molte pepite d'oro sparse in giro.

Gioca due dadi e raddoppia il risultato per vedere quante pepite hai trovato. Ora giocali di nuovo e moltiplica il risultato per 50 per scoprire il valore di ogni pepita.

Quando hai raccolto il tuo bottino, l'unica possibilità che hai è di tornare al **162** e scegliere un'altra meta.

184

Hai trovato una piccolissima chiave d'oro sul fondo della pentola (tra una carota e una patata, per la precisione). A parte questo, qui non c'è nient'altro tranne le ossa rosicchiate di vecchi avventurieri.

Ora puoi tornare al **124** e, se vuoi, esplorare la galleria a destra al **167**. Oppure puoi semplicemente andartene dalla caverna, e tornare alla nave e alla Carta Nautica.

185

Sei stato teletrasportato! Non ci sono dubbi, sei di nuovo a bordo dell'*Argo*, circondato da una confusa ciurma di Argonauti.

Il che significa che non ti resta che rischiare la Navigazione per Occhi Strabici per cercare di tornare indietro, oppure scegliere semplicemente un'altra isola.

186

Con un lento scricchiolio di meccanismi nascosti la statua si rovescia, rischiando di schiacciarti come un moscerino.

Gioca due dadi. Se fai 10 o più, non sei un moscerino e riesci a sfuggire alla statua, ma i tuoi nervi sono talmente scossi che devi tornare immediatamente alla nave. Se fai meno di 10, troverai i tuoi miseri resti al **14**.

187

Ping!
Una freccia verde luminosa è apparsa sul pavimento ai tuoi piedi. «Bene» sussurra la voce. «Ora non hai che da seguire le frecce». Fai un passo avanti cautamente ed ecco che appare un'altra freccia, poi un'altra e un'altra ancora.
«Una parolina» sussurra la voce. «Un piccolo consiglio, visto che sei stato tanto bravo da leggermi nel pensiero. Se riesci a portare a termine questa avventura, puoi contare ancora su di me, sta sicuro. Sono l'unico che può dirti dove trovare Excalibur».
Ti blocchi tutto eccitato. Excalibur è la spada di Re Artù! «Che vuoi dire?» gli chiedi, dimenticandoti per l'emozione di parlare a voce bassa. Ma non ottieni risposta.

Che fastidio, ma non è il caso di preoccuparsene ora. Segui le frecce via da questa oscurità stregata, fino al **196**.

188

Sembra che ce l'hai fatta... la scatola si è aperta! O forse no, visto che l'uovo all'interno si sta rompendo. E ne sta uscendo (non ci crederai) un piccolo Tyrannosaurus Rex!

Se pensi di spuntarla facilmente con questo mostriciattolo, ti illudi. Anche se è appena nato è lungo quasi due metri, ha 50 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5, procura 4 punti di danno in più, non è mai amichevole ed è troppo giovane e innocente per accettare tentativi di Corruzione. Ha una pelle più tenera di un Tyrannosauro adulto, ma devi lo stesso annullare due punti da ogni danno che gli infliggi. Se il Babysaurus Rex ti uccide, vai al **14**.
Se sei tu a farlo fuori, troverai una piccola chiave d'oro nei resti del guscio e potrai lasciare la caverna tornando al **115**.

189

C'è una luce davanti a te.
Avanzi verso di essa e sbuchi in una caverna illuminata dalle fiamme danzanti di un enorme falò, sul quale c'è un calderone ancora più grande di quello della prima caverna. Davanti a questo c'è un gigante con un occhio solo.
Ti dà un'occhiata e si lecca i baffi: «Già ora di cena!» esclama soddisfatto.
Brutte notizie: sei finito nel covo del Ciclope, un gigante con un occhio solo il cui cibo preferito sono proprio gli avventurieri. E quel che è peggio è che ha 50 PUNTI DI VITA, oltre a un'enorme clava che procura 8 punti di danno in più e colpisce facendo 5 o più. E, tanto per peggiorare le cose, non puoi corromperlo e non ha mai una Reazione Amichevole.
Ma c'è anche una bella notizia: fuori il sole splende!

Se il Ciclope ti uccide, ti divorerà e spedirà le tue ossa al **14**.
Se invece tu fai fuori il Ciclope, puoi esplorare la caverna al **184**.

190

Saggia decisione. Solo un pazzo poteva pensare di affrontare tutte quelle guardie.

Ti portano fuori di peso e ti sistemano senza cerimonie nella cella al **114**.

191

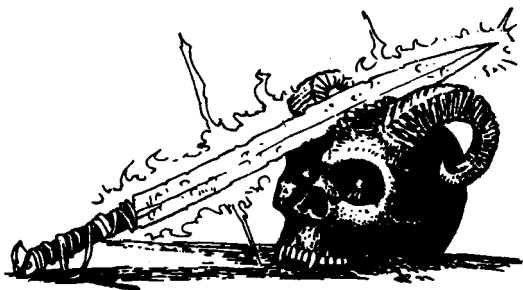
C'è una strana eco in questa caverna, come se qualcuno ti sussurrasse: «Torna indietro ... torna indietro ... torna indietro ...»
La caverna comunque è vuota, quindi puoi anche ignorare il consiglio.
Le gallerie per uscire dalla caverna portano al **169** e al **101**.

192

È scivoloso, così scivoloso che non riesci a camminare. Cadi e scivoli. La galleria diventa sempre più ripida finché è ormai un piano inclinato che ti fa precipitare giù in ...
È buio. (Per non parlare del freddo che fa.) Questa oscurità è sicuramente frutto di un incantesimo, poiché ti accorgi subito che niente riesce a dissiparla. Inizi a cercare a tentoni, sperando di trovare una parete, ma dopo circa un quarto d'ora stai ancora girovagando senza aver trovato niente che ti possa aiutare.

Pssst!
Smetti di brancolare e stai in ascolto. «C'è qualcuno?» chiedi nervoso.
«No» ti sussurra una voce così vicino all'orecchio che quasi svieni dalla paura.
Quando il cuore smette di battere all'impazzata, e recuperi il respiro, dici coraggiosamente: «Se non c'è nessuno, com'è che ti sento parlare?»
«Domanda intelligente» sussurra la voce. «Ma io ne ho una migliore. Fai attenzione».
«D'accordo» dici con un fil di voce. (Che strano, quando uno dice qualcosa sottovoce ci si sente sempre obbligati a rispondere sottovoce.)
«Bene» sussurra la voce.
Attendi, e dopo un po' gli bisbigli: «Ma non dici niente?»
«Sto pensando» sussurra la voce. «Per essere precisi, sto pensando a un numero. Indovini quale?»
«Non essere . . .» dici a voce alta. Poi, ricordandoti che sei in una situazione difficile, abbassi la voce: «Non essere sciocco. Come faccio a indovinare quale numero stai pensando? Potrebbe essere uno qualsiasi da 6 a 128.753.209!»
«No, non è nessuno di quelli» bisbiglia la voce. «Vuol dire che ti darò una mano. Aggiungo 5 al numero che ho pensato. Ora sottraggo 2. Poi aggiungo 15. Poi sottraggo il primo numero che ho pensato. Poi moltiplico per due. E infine aggiungo 151. Allora, qual è il numero che sto pensando adesso?»

Allora, lo sai? Se sì, vai al paragrafo con il numero che hai calcolato.

193

Fai un passo avanti, coraggiosamente: il serpente si solleva pronto a colpire.
Ti lanci all'attacco, ma prima che tu possa avvicinarti un animaletto peloso sbuca dal nulla, lo colpisce con una zampa, ruota sulla zampa posteriore e si catapulta in gola al serpente mettendolo k.o..
«Odio i serpenti» esclama l'animaletto peloso con uno strano accento, dandosi una spolverata. «Tu no, Sahib?»
«Beh, sì, anch'io» rispondi incerto. «Ma tu chi sei?»
«Gopi Krishna, al tuo servizio. Ex Terzo Reggimento delle Manguste Lancieri del Bengala. Ora faccio il mercenario. Se ti interessa, la mia tariffa è di 10 Pezzi d'Oro per ogni paragrafo visitato insieme».
Il che può essere una bella sommetta, se la strada è lunga. Ma, mentre Gopi evita tutti gli altri combattimenti, se incontri qualche serpente ci penserà lui a risolvere il problema senza che tu debba muovere un dito, il che potrebbe essere molto utile.
Se decidi di noleggiare la Mangusta, togli 10 Pezzi d'Oro dal tuo gruzzolo ad ogni nuovo paragrafo che

visitate insieme. Se decidi diversamente, lasciala semplicemente lì.

In entrambi i casi hai la possibilità di tornare al **124** e prendere la galleria di sinistra per il **189**; oppure di tornare alla nave e scegliere un'altra meta sulla Carta Nautica.

194

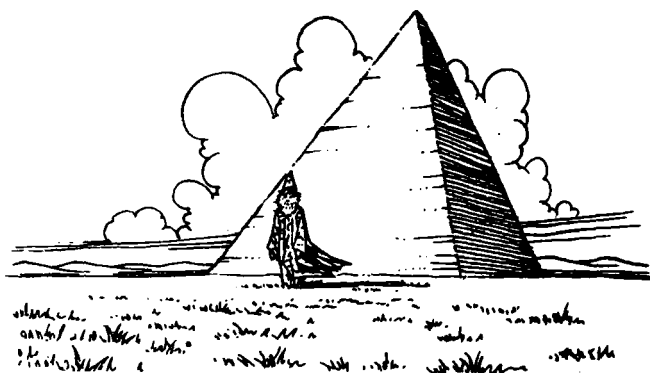
Fai ritorno alla nave con lo scarabeo variopinto, chiedendoti se hai preso la decisione giusta.

Ma ormai è troppo tardi per preoccuparsi. Tira fuori la Carta Nautica e scegli un'altra meta.

195

«Beccati questa, vecchio rimbambito!» gridi, avventandoti addosso a lui con un grido di trionfo.
Ma il vecchio rimbambito alza una mano decrepita e mormora: «Scransion Azumopath Nectanebo Dumkoff!» A queste parole un magico turbine ti afferra, simile a quelli usati da Merlino per gli incantesimi di teletrasporto.

Giri vorticosamente, in un'oscurità che ti dà le vertigini, per quella che ti sembra un'eternità; poi finalmente ne esci e ti trovi di nuovo a bordo dell'*Argo*. E non hai altre possibilità che consultare la Carta Nautica.
Nota. Se vuoi puoi tornare all'isola che hai appena lasciato, ma in tal caso devi rischiare la Navigazione per Occhi Strabici; e se ci riesci, una volta sull'isola devi ricominciare dall'inizio.

Segui le frecce verdi luminose mentre la galleria sale verso l'alto, e alla fine sbocca in superficie all'accecante luce del sole.
Dopo che gli occhi ti si sono abituati, ti accorgi di essere in una vasta e piatta pianura erbosa, al centro della quale si erge una enorme piramide. E dalla piramide sta venendo verso di te una figura molto familiare, con una veste bianca e un cappello a punta da mago sopra una fasciatura che gli copre la testa.
«Merlino» gridi tutto emozionato. «Merlino, sei tu!»
«Certo che sono io!» esclama Merlino irritato. «Chi altro vuoi che sia? Cosa ti è successo? Perdi tempo con i mostri, sono sicuro, come tutti i giovani avventurieri di oggi. Non avete il senso della misura, proprio così».
«Scusatemi, signore, ma cosa avete fatto alla testa?»
«Si è scontrata con un secchio» risponde Merlino con aria seccata. «Ma ora non ha importanza; mentre tu ti divertivi e te ne stavi sdraiato al sole, i Sassoni invadevano Avalon. Orde di omaccioni sulle loro navi. Ma il peggio è che il Re non ha più la sua spada. Già, Excalibur. Forse l'ha smarrita, o qualcuno l'ha rubata, o che so; fatto sta che non può nemmeno combattere. Dobbiamo tornare, tu perlomeno. Sei l'unico che possa fermare i Sassoni. E trovare Excalibur, soprattutto; anche se in un secondo momento, dopo che avrai sgominato i Sassoni. Ora andiamo, presto».
«Ma non ho nemmeno la mia spada con me» gli dici in tono di scusa. «Non ho mai avuto la vecchia E.J. durante tutta questa avventura».
«Una spada?» esclama Merlino. «Una spada? Ma cosa vuoi fare con una spada? Non puoi mica cacciare un

esercito soltanto con una spada, per quanto buona sia. Ci vuole un incantesimo, un potente incantesimo, un incantesimo eccezionale, di potenza inimmaginabile».

«Credo di non avere né l'uno né l'altro: niente che possa eliminare un intero esercito di Sassoni».

«Nemmeno io» dice Merlino, «ma c'è qualcosa che fa al caso nostro in questa piramide. Devi semplicemente prenderlo e saremo di nuovo ad Avalon». Ha un attimo di esitazione, poi aggiunge: «Stai attento alla Mummia».

E, visto che Merlino non ti dà mai possibilità di scegliere, ti conviene entrare nella piramide al **203**.

197

La porta si spalanca su una ricchissima stanza, vuota come tutto il resto del piano (probabilmente questo spiega perché era incustodito). Uno strano drappo è appoggiato sul mucchio di cuscini di seta che presumibilmente serve da letto al re. Sul drappo c'è un

grande teschio con un'unica orbita al posto delle due normali, e sotto è stata ricamata la parola «ATTENTO».

Tutto ciò è un supplizio per i nervi, ma non ti è di nessuna utilità. Inizi a ispezionare minuziosamente la stanza. Anche se ci sono dei finissimi capi di vestiario (come prevedibile, nella stanza di un re) non noti nessun altro oggetto di valore, finché non ti viene in mente di dare un'occhiata sotto i cuscini. E trovi un rotolo di pergamena.

La calligrafia è pessima come quella di Merlino, il che ti fa pensare che si tratti di una pergamena magica, visto che i maghi hanno una calligrafia illeggibile quasi come quella dei medici. Dopo un po' di sforzo riesci a decifrare cosa c'è scritto.

Non è male come scoperta. La pergamena è intitolata INCANTESIMO DELL'ILLUSIONE e le istruzioni ti spiegano come creare un magnifico *effetto magico*. L'incantesimo in sé è piuttosto difficile, in quanto richiede un 11 o un 12 con due dadi; altrimenti è impossibile realizzarlo. Ma se riesci a fare il punteggio giusto crei l'illusione di una tempesta di fiamme così potente da distruggere completamente qualunque nemico, da solo o in gruppo ... ***ma solo nel caso che la credano reale.*** Per controllare se il nemico crede all'illusione o meno, devi tirare un altro dado. Se fai più di 3 ci è cascato. (Quando si tratta di un gruppo, devi fare questa prova per ogni nemico del gruppo.) Gettare l'incantesimo non costa nessun PUNTO DI VITA, e puoi usarlo tutte le volte che vuoi; ma una volta che il nemico scopre l'illusione, l'incantesimo non potrà mai più avere effetto su di lui.

Conserva con cura la pergamena e torna all'**80**, dove puoi divertirti ad usarla contro le Amazzoni Sentinelle che sono state sostituite ai piedi delle scale.

198

Silenziosamente mandi il vetro in frantumi. No, eh? D'accordo: lo mandi in frantumi facendo un gran baccano, dal momento che per mandare un vetro in frantumi è inevitabile fare un sacco di rumore. Comunque hai richiamato praticamente tutte le guardie dell'edificio. Ne arrivano a ondate dalle porte delle stanze, tanto che il luogo rimbomba del suono dei loro passi. Ce ne sono *centinaia*.

Se sei pronto ad affrontare centinaia di guardie, vai al **180**.
In caso contrario, puoi arrenderti andando al **190**.

199

Molto interessante. Sei entrato in quella che a prima vista sembra una caverna naturale, ma sparsi sul terreno ci sono decine di attrezzi minerari rotti e arrugginiti, vanghe, picconi, scalpelli, ceste, ecc. E, sparsi in mezzo a questi, ci sono i resti di quasi cento scheletri di nani.
Nella caverna c'è un silenzio innaturale, come in un grande mausoleo, ma ovunque guardi puoi vedere i segni di una violenza che ha avuto luogo tanto tempo fa. La tua immaginazione inizia a comporre una tetra immagine: dei nani minatori che stanno lavorando, sorpresi da un mostro misterioso che li massacra tutti.

Ma che razza di mostro può aver fatto una simile strage? E soprattutto chissà se è ancora lì, nascosto in questo labirinto di caverne comunicanti?

Naturalmente puoi sempre tornare alla nave e scegliere una nuova meta sulla Carta Nautica.
Ma se decidi di continuare, c'è una galleria orientata ad est che dalla caverna ti porta al **162**, e una galleria orientata a nord-ovest ti porta al **169**.

200

Complimenti... ti ha mancato con quella luce violetta. Ma ora si sta precipitando verso di te, decisa a ucciderti.
«Ti insegnerò a scherzare con la principessa Ecate» grida, colpendoti alla testa con un calcio di karaté.

Ecate ha 25 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 4 o più, e procura 2 punti di danno in più con le sue lunghissime unghie.
Se vieni ucciso nella lotta che ti attende, vai al **14**.
Se invece sopravvivi, trovi una piccola chiave d'oro e una pergamena magica addosso a Ecate. La pergamena contiene un incantesimo da usare un'unica volta per trasformare un solo avversario in un maiale, con 15 PUNTI DI VITA, che colpisce facendo 6 o più e segna solo il danno indicato dai dadi. È un incantesimo coi fiocchi, ma per farlo funzionare devi fare 4 o più con un doppio lancio. E una volta usato, con successo o meno, non è più utilizzabile.
Ora ritorna all'*Argo* e scegli un'altra meta sulla Carta Nautica.

201

Qui c'è qualcosa di strano. C'è un'enorme bolla nell'acqua in fondo al pozzo: è così grande che puoi addirittura stare in piedi e respirarci dentro.
Ti guardi intorno dopo aver superato la sorpresa. Attaccato alla parete interna della bolla, con un piccolo pugnale di ottone, c'è un pezzo di pergamena su cui sono scritte le parole:

SH ZRODSSN RT HRNKZ ODQCTSZ RSNO HMUZRHNMD RZRRNMH HLLHLDMSD RSNO UHDMH HLLDCHZSZLDMSD RSNO BGHZUD ZKKDFZSZ

Questo potrebbe essere greco, o forse una scrittura cifrata. Sul fondo della bolla, sotto il biglietto, c'è una piccolissima chiave d'oro.

> Che tu riesca o meno a leggere il biglietto, qui non c'è nient'altro. Prendi la chiave d'oro e arrampicati per uscire dal pozzo, poi torna alla nave e alla Carta Nautica.

202

Con un lento scricchiolio di meccanismi nascosti la statua si rovescia, e quasi ti schiaccia come un moscerino.

> Gioca due dadi. Se fai 10 o più, non sei un moscerino e riesci a sfuggire alla statua, ma i tuoi nervi sono talmente scossi che devi tornare immediatamente alla nave. Se fai meno di 10, troverai i tuoi miseri resti al **14**.

203 - *«Salve, stupidone!» ghigna la Mummia.*

203

Ti accorgi preoccupato che Merlino si tiene ben indietro mentre entri nella lugubre galleria che penetra fino al cuore dell'imponente piramide. Ma non c'è altro da fare che continuare.
La galleria procede allo stesso livello per circa un centinaio di metri, poi termina con una scalinata in discesa. Scendi in quella che ti sembra una cripta cubica, dalle pareti di pietra, al centro della quale c'è un sarcofago di granito. Non c'è nient'altro dentro la camera, neanche l'ombra dell'eccezionale incantesimo di cui parlava Merlino.
Avanzi per esplorare il sarcofago. Il coperchio è meravigliosamente dipinto e scolpito: raffigura il corpo disteso di un antico Faraone, e ci sono dei geroglifici incisi sui lati. Il sarcofago è così abilmente realizzato che ti ci vogliono quasi cinque minuti per scoprire il gancio nascosto. Ma, una volta trovatolo, il coperchio della grande bara di granito si apre silenziosamente.
«Salve, stupidone!» dice la Mummia da dentro, tendendo verso di te le enormi mani bendate.
Benché molto decomposto, questo cadavere vivente ha ancora 33 PUNTI DI VITA. Possono non sembrarti un gran che, finché non ti accorgi che è protetto magicamente, per cui ogni lancio di dadi che fai per colpirlo è automaticamente diminuito di 5. (Anche le armi magiche, che di regola funzionano automaticamente, contro questo mostro hanno bisogno di un lancio di 5 o più.) La Mummia ti procura solo il danno dei dadi (niente punti extra) e colpisce facendo 4 o più. Ma la cosa peggiore è che il tocco della Mummia è avvelenato, quindi dopo il suo primo col-

po andato a segno perdi altri 5 PUNTI DI VITA in ogni successivo turno di combattimento (inclusi i tuoi stessi colpi) a causa del veleno che distrugge i tuoi organi interni.

L'unica cosa positiva è che, se riesci a uccidere la Mummia, l'azione del veleno cessa. Se invece non ce la fai il **14** ti attende, anche se puoi tornare direttamente all'isola al **122** (con le chiavi d'oro intatte) dopo aver rigiocato i tuoi PUNTI DI VITA. Se invece riesci a far fuori la Mummia, troverai un bastone di ebano in fondo al sarcofago. Prendilo subito e continua a leggere ...

L'invasione dei Sassoni

Il sole scintilla sulle armature degli eserciti schierati uno di fronte all'altro nell'ampia pianura. L'unico suono che si sente è il tintinnio dei finimenti dei cavalli, e ogni tanto il cigolio delle armature mentre i soldati si muovono inquieti, in attesa del segnale.
Su un'altura sopra il campo di battaglia Re Artù si appoggia sconsolato su una spada enorme (ma certamente non magica). Al suo fianco c'è il fedele Sir Lancillotto e il vecchio guerriero Re Pellinore. Tutti e tre hanno delle facce molto preoccupate.
«Molti uomini coraggiosi verranno uccisi oggi» osserva Artù con aria triste. «Chiunque sia il vincitore».
«Mais oui» approva Sir Lancillotto che ogni tanto, quando è particolarmente nervoso, torna alla sua lingua materna.
«Peccato che non siamo riusciti a trovare il vecchio Merlino» sospira Re Pellinore. «Un po' di magia ci avrebbe fatto molto comodo, questa volta».
«Non c'è mai quando si ha bisogno di lui» si lamenta il Re. «Credo sia meglio dare il segnale. Per quanto odii le guerre, non possiamo certo lasciare che i Sassoni invadano l'intero paese».
Si stacca dai suoi compagni e solleva la spada sopra la testa: ed ecco che da parte dei suoi uomini si leva un grido di acclamazione, mentre i nemici esplodono in urli di oltraggio.
Come due maree contrarie i due eserciti cominciano a portarsi uno di fronte all'altro, facendo scintillare le armi, decisi al massacro. Ma ecco che un lampo di un

Percuoti il terreno con il tuo bastone di ebano.

giallo brillante esplode nella pianura, in mezzo ai due eserciti!
La cavalleria che è in testa su entrambi i fronti cerca di tenere a freno i cavalli. Un silenzio attonito piomba sulla pianura. Nella scia del lampo che divide i due eserciti appare una figurina con in mano un bastone di ebano (e con una strana tunica alla greca).
«Che cos'è?» chiede Pellinore. «Non riesco a vederlo da qui».
«Ha un aspetto familiare» dice Sir Lancillotto con aria perplessa.
«Per Giove!» esclama il Re. «Dev'essere Pip!»
Sembra che i soldati di Artù siano giunti alla stessa conclusione, poiché un grido di acclamazione forte come un tuono esplode nell'aria.
La figurina fa tre passi verso i Sassoni terrorizzati e batte in terra il bastone d'ebano.
Per un attimo non succede nulla; poi, col rumore sordo di un tuono lontano, un rombo tremendo si leva dalle profondità della terra sotto i piedi dei soldati. Il rumore aumenta, è una vibrazione continua che scuote il suolo ... ora la terra stessa si muove!
Una fontana di brillante luce violetta sgorga dalla punta del bastone d'ebano, poi ricade e si sparge velocemente circondando l'intero esercito dei Sassoni. Su quei temibili guerrieri c'è ora uno scintillante alone violetto, che però scompare subito. Tutto è immobile, per alcuni istanti.
Sordo come prima, ma sempre più forte, il rombo ricomincia, come se si avvicinasse una carovana di TIR. E questa volta la terra si solleva proprio come un'onda marina.

«Terremoto!» grida un soldato, ma la terra dalla parte dell'esercito di Artù rimane immobile.
L'onda inizia a muoversi, avanzando a gran velocità ad un cenno della figurina col bastone. L'esercito dei Sassoni strepita, preso dal panico.
Gli uomini di Re Artù avanzano con grida di trionfo... e i Sassoni rompono le file e scappano, inseguiti dalla grande onda che, anche se ormai di proporzioni gigantesche, è passata sopra Avalon senza provocare il minimo danno.
«Sono sconfitti!» esclama Re Pellinore. «L'invasione è stata fermata senza spargere nemmeno una goccia di sangue!»
«Pip ce l'ha fatta di nuovo!» esulta il Re, e balza a cavallo per scendere nella pianura e acclamare il più grande eroe che il suo regno abbia mai conosciuto.

APPENDICE I

Il Mondo dei sogni

Il Mondo dei sogni si usa *SOLTANTO* quando decidi di fare una dormita a un determinato punto dell'avventura. Se i dadi ti indirizzano qui, devi seguire le seguenti regole:

1. Entri nel Mondo dei sogni con lo stesso numero di PUNTI DI VITA che avevi quando hai deciso di farti una dormita.

2. Entri senza magie, armature o armi di qualsiasi genere, tranne quelle che ti possono venir date qui nel Mondo dei sogni.

3. Dal Mondo dei sogni non ti è permesso portar via niente.

4. Tutti i PUNTI DI VITA persi nel Mondo dei sogni vengono sottratti dai PUNTI DI VITA che effettivamente hai nell'avventura. Se vieni ucciso qui, significa che vieni ucciso sul serio e devi andare al temutissimo **14**.

ORA ENTRA NEL «MONDO DEI SOGNI» TIRANDO DUE DADI E ANDANDO DIRETTAMENTE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE QUI DI SEGUITO.

Se sopravvivi, torna al paragrafo in cui avevi deciso di farti una dormita.

Un'enorme cascata precipita nelle profondità dello spazio.

I Sogni

2

Sei al timone di una grande nave in viaggio per una lunga missione. La vedetta grida che la nave sta per avvicinarsi al limitare del mondo. Tu sai che non può essere vero, perché il mondo è rotondo, ma la vedetta ha ragione: i confini della terra non sono lontani, ed una corrente molto forte sta trascinando l'imbarcazione verso un'enorme cascata che s'apre nel bel mezzo dell'oceano e si perde nelle vaste profondità dello spazio. Maneggi concitatamente il timone ma non riesci a togliere la nave dalla rotta fatale. Dopo pochi minuti sei scaraventato nel mezzo degli abissi celesti. Tira un dado: se viene da 1 a 3, vai al **14**; se viene da 4 a 6, sei abbastanza fortunato da ritrovarti allo stesso paragrafo che hai appena lasciato per DORMIRE, senza perdere un solo PUNTO DI VITA.

3

Sei davanti ad un ampio lago avvolto nella nebbia. Sai che l'unica via che porta al paragrafo in cui hai deciso di DORMIRE passa attraverso le cupe acque del lago. La distanza è troppa per tentare di nuotare, ma forse c'è la possibilità di chiamare un traghettatore dall'altra sponda. Ma, mentre stai per farlo, vieni improvvisamente attaccato da una cenciosa canaglia armata di un pugnale (+1 di danno). Tu sei disarmato, ma comunque determinato a combattere. La canaglia ha 12 PUNTI DI VITA. Entrambi colpite facendo 6 ai dadi ma sei tu a dover subire il primo colpo. Se la canaglia

ti uccide, vai al **14**. Se riesci ad ucciderla in meno di tre turni, potrai chiamare il traghettatore e ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Ma se ci metti più tempo a sbarazzarti dell'aggressore, il traghettatore se ne sarà andato e potrai tornare alla tua missione solo passando per il **14**.

4

Sebbene non sia da te, sei ubriaco come una spugna e ti sei appena messo a lottare con un omone grande e grosso, che ha 25 PUNTI DI VITA e un bastone (+3 di danno). Hai con te la fida E.J. (puoi colpire facendo più di 4 e arrecando +5 di danno) ma sei così instabile sulle gambe che puoi cercare di colpire soltanto una volta dopo che l'avversario ha avuto due turni consecutivi. Quel che è peggio è che ci metti tanto di quel tempo ad estrarre E.J. dal fodero che l'omone colpisce per primo. Se perdi questo sciocco combattimento vai al **14**. Se vinci, puoi ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE.

5

Sei nella più profonda e più remota cella di un'orribile prigione, dove hai trovato uno scrigno di cristallo lavorato. All'interno dello scrigno c'è una gemma verde-azzurra, che ti darà un numero di PUNTI DI VITA equivalente ad un doppio tiro di dadi (cosa rara quando ci si mette a DORMIRE). L'unico problema è aprire lo scrigno. Tira un dado: se fai 5 o 6 puoi recuperare la gemma ed incrementare i tuoi PUNTI DI VITA. Ma con un altro punteggio lo scri-

gno esplode in mille frammenti, colpendoti violentemente e sottraendoti 10 PUNTI DI VITA. Se questo ti uccide vai al **14**. Altrimenti torna al paragrafo in cui hai deciso di DORMIRE (con 10 PUNTI DI VITA in meno).

6

Il pavimento di un castello in rovina ti si è aperto sotto i piedi e tu sei caduto nella cripta di marmo rosato del Demone Poetico. Costui è di cattivo umore a causa di un fastidioso mal di denti (o, per meglio dire, di mal di zanne). Il Demone insiste che tu scriva una filastrocca che inizi con le parole: «C'era una volta un poeta di nome Dan . . .»; se ci riesci in meno di quindici minuti, puoi tornare sano e salvo al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Altrimenti, il Demone ti darà un brutto morso, sottraendoti 5 PUNTI DI VITA (se questo ti uccide vai al **14**).

7

Uno stregone ti ha consegnato una pergamena contenente un incantesimo GNURLBASH. Tu non hai la minima idea di che cosa sia un incantesimo GNURLBASH: per scoprirlo, le istruzioni dicono che devi tirare due dadi. Se fai da 2 a 6, l'incantesimo richiamerà uno GNURLBASH, che è un brutto mostro con 30 PUNTI DI VITA e zanne (+2 di danno) poderose. Il mostro ti attaccherà violentemente, e per primo. Se ti uccide, vai al **14**. Se riesci a farlo fuori con le nude mani, torna al paragrafo dove ti sei messo a DORMIRE. Se fai da 7 a 10 il mostro GNURLBASH appari-

rà per poi svanire subito, lasciandoti ritornare sano e salvo alla tua dormita. Se fai da 11 a 12 lo GNURL-BASH ti accompagnerà al tuo paragrafo fuori dal mondo dei sogni, e combatterà al tuo fianco contro un mostro (uno soltanto) che ti assalirà durante la tua avventura.

8

Sei caduto in una gigantesca coppa colma di margarina (il che significa probabilmente che dovresti smetterla di mangiare panini al burro prima di andare a letto). Sebbene l'appiccicosa materia sia piuttosto densa non c'è pericolo di affogare. Noti sulla superficie della margarina una pinna che si avvicina rapidamente. Presto, tira due dadi: se fai da 1 a 4 sei salvo, la pinna non è che un fiocco di granturco galleggiante. Se fai 5 o 6, invece, scopri che si tratta di un fiocco di granturco con uno squalo sotto! Lo squalo ha 20 PUNTI DI VITA ed ogni volta che ti morde ti procura +4 di danno. Buona fortuna.

9

Qualcuno ti ha tagliato la gamba sinistra e l'ha scaraventata giù in un pozzo profondo. Ora stai proprio scendendo nel pozzo per recuperare la gamba. Tira due dadi: se fai da 9 a 12 ci riesci. Se fai da 2 a 8 no. Il guaio è che se non riesci a recuperare la gamba, la tua vera gamba sinistra (quando sei sveglio) rimarrà inerte per i tre paragrafi successivi a quello in cui ti risvegli. Questo significa che se ingaggi un combattimento, sbaglierai automaticamente un colpo su tre (qualsiasi cosa indichino i dadi).

10

Sei giunto in uno strano villaggio e gli abitanti hanno deciso di bruciarti al rogo, scambiandoti per una strega. Ora sei legato e imbavagliato, mentre gli abitanti si avvicinano con le torce, pieni di brutte intenzioni (sei in pieno giorno, che se ne farebbero delle torce se non bruciarti?). Se riesci a liberarti dai lacci, potrai ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Tira due dadi per decidere quanto stretti siano i legacci. Poi tira ancora i dadi per vedere quanto forti sono i tuoi muscoli: se questo tiro è superiore al precedente, sei libero. Altrimenti vai al **14**.

11

Durante un combattimento sei caduto privo di sensi, ma Merlino, che è un po' miope, crede che tu sia morto e organizza un bel funerale. Sei adagiato in una bara molto scomoda e poi calato nella tomba. Hai pochissimo tempo per attirare l'attenzione della gente prima che si esaurisca l'aria. Lo puoi fare con un tiro da 6 (con un solo dado). Hai al massimo cinque tentativi, poi l'ossigeno ti mancherà per sempre...

12

Sei perduto in una densa nebbia, che ti ha disorientato completamente. Cammini e cammini per ore, cercando inutilmente la via per il paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE... ma evitando anche quella che conduce al temuto **14**. Tira un dado: se fai 1 o 2 vai al **14**; se fai 3 o 4 sei di nuovo nel paragrafo da cui provenivi; se fai 5 o 6 sei di nuovo nel Mondo dei sogni e devi tirare due dadi per scoprire in quale sogno ti trovi.

APPENDICE II

Il Rituale di Wallbanger

LEGGI QUESTO PARAGRAFO
SOLO QUANDO SEI PRONTO
A GETTARE L'INCANTESIMO

*

ATTENZIONE: SE LEGGI QUESTO PARAGRAFO
NON PUOI PIÙ UTILIZZARE
L'INCANTESIMO IN TUTTA QUESTA
AVVENTURA

* * *

Per eseguire il terribile e arcano Rituale di Wallbanger ti servono un cappello a punta, una matita, della carta, una torta di mele e una vanga.

1. Mettiti il cappello a punta.
2. Gira il cappello in modo che la punta sia piegata verso il dietro.
3. Disegna una stella a cinque punte sulla carta con la matita.
4. Scrivi dentro la stella la parola «WALLBANGER!»
5. Seppellisci il pezzo di carta in giardino (o in qualunque posto ti sia possibile).
6. Torna a casa e mangiati la torta di mele.

Una volta completato il Rituale l'incantesimo è pronto a funzionare. Agisce contro un gruppo di nemici di ogni dimensione e forza, paralizzandoli completamente per sei turni di combattimento consecutivi, e consentendo loro di colpire in seguito solo ogni due turni (sempre che tu non li abbia fatti a fettine mentre erano paralizzati).

Questo è uno degli incantesimi più potenti che esistano, e gettarlo ti costerà la metà dei PUNTI DI VITA che hai al momento. Comunque può essere usato un'unica volta durante un'avventura e dev'essere utilizzato non appena hai letto le istruzioni, altrimenti la magia svanisce senza aver avuto effetto.

APPENDICE III

Navigazione per Occhi Strabici

Benvenuto nella Navigazione per Occhi Strabici. Se sei qui significa che hai fatto una gran confusione nel portare la tua nave dove volevi.
In ogni caso devi pur essere finito da QUALCHE PARTE. Gioca un dado per scoprire dove... e in quali pasticci ti ha cacciato la Navigazione per Occhi Strabici.

Possibilità

1. Sei approdato su di un'isola circondata dalla nebbia. Ha un aspetto così sinistro che la tua fidata ciurma non ha la minima intenzione di sbarcare con te. Coraggiosamente (e stupidamente) insisti a voler andare da solo, poiché devi individuare la tua posizione. Attraversi la spiaggia, ti perdi nella nebbia, cadi in un pantano perdendo così 3 PUNTI DI VITA, e infine entri in una buia caverna. Ti rendi conto che è una pazzia, ma vai avanti finché non trovi il nido del Grande Uccello Pondoozlewazzle Maculato, un mostro dalle gambe corte grande più o meno come un autobus a due piani.
Il Grande Uccello Pondoozlewazzle Maculato è molto aggressivo, ma per fortuna non è un bravo guerriero e ha bisogno di fare 12 per colpirti. O meglio per sedersi sopra di te, visto che è questa la sua tecnica di combattimento. Se riesce a sedersi su di te, ti ridurrà come una frittella, da spedire direttamente al **14**.

A causa della loro mole, i Pondoozlewazzle sono molto difficili da far fuori. Questo qui ha 100 PUNTI DI VITA. Colpisci tu per primo. Se riesci a ucciderlo, trovi la tua posizione scritta su un enorme uovo che l'uccello stava cercando di covare, e puoi tornare alla nave e alla Carta Nautica.

2. Approdi su un'isola corallina con spiagge scintillanti, palme ondeggianti, brezze deliziose e un sole gentile. Non solo; c'è anche una gentile tribù di cannibali.
Visto che i cannibali oltre che gentili sono anche stupidi, potrebbero non accorgersi che sei un uomo. Gioca due dadi. Se fai più di 6, sei libero di tornare alla nave. Se fai 6 o meno dovrai combattere contro la figlia del capo dei cannibali.
Questa terribile Amazzone ha 35 PUNTI DI VITA e colpisce facendo 5 con la sua clava (+3 di danno). Se ti fa perdere conoscenza, ti terrà come suo cagnolino. Se ti uccide, ti servirà (con patatine, cipolline e riso selvatico) al prossimo banchetto della tribù.
Se invece sei tu a ucciderla, devi appena sfuggire al resto della tribù (che non ha mai sentito parlare di regole di combattimento). Puoi provarci giocando ancora due dadi. Se fai più di 4 puoi tornare alla nave. Se fai 4 o meno di 4 la tribù ti mangerà crudo, spettacolo a cui potrai assistere dal **14**.
Questa è un'isola pericolosissima, cerca di evitarla la prossima volta.

3. Approdi su di un'isola rocciosa. Tu e la tua fidata ciurma vi mettete in cammino per esplorarla. È disa-

bitata, a parte gli uccelli marini e le zanzare, una delle quali è destinata a pungerti. Gioca due dadi. Se fai più di 6 sei morso da un uccello marino e perdi 10 PUNTI DI VITA (se questo ti uccide, vai al **14**). Se fai 6 o meno vieni punto da una zanzara e perdi soltanto 1 PUNTO DI VITA, ma l'insetto ti attacca la malaria. D'ora in poi avrai tanti di quei tremiti per la febbre che potrai colpire solo ogni due turni di combattimento. La malaria durerà indefinitamente, finché non prendi del chinino magico, oppure sei dosi piene di Pozione Risanante e una applicazione di Balsamo per curarti.

4. Approdi su un'isola vulcanica, e solo dopo che ti sei addentrato scopri che il vulcano è ancora attivo. Te ne accorgi perché è in eruzione. Hai poche possibilità di sfuggire alla colata di lava. Gioca due dadi. Se fai 7 o meno di 7, sei fritto; vai direttamente al **14**. Se fai 8, 9 o 10 i tuoi PUNTI DI VITA si riducono di 15 ma, se sei ancora vivo, puoi tornare alla nave e alla Carta Nautica. Se fai 11 o 12 puoi tornare illeso alla nave.

5. Approdi su un'isola piena di uccelli, dove ci sono migliaia di uccelli Cricrì. Questi sbadati volatili, dalle piume variopinte, depongono piccole uova azzurre e di solito dimenticano dove le hanno deposte. Ogni uovo ha l'interessante proprietà di guarire dal veleno, se mangiato con gli spinaci viola. Gioca un dado per sapere quante uova hai trovato.

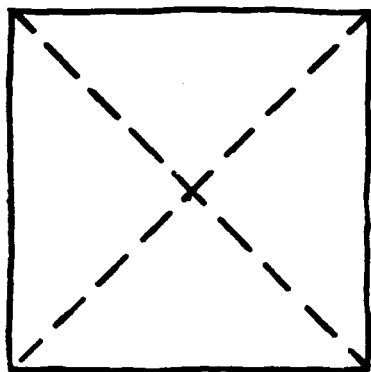
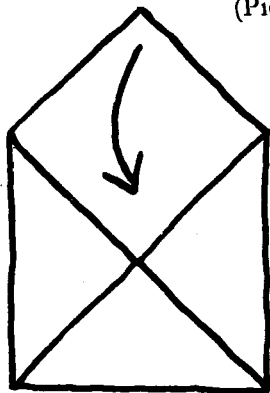
6. Subito oltre la spiaggia, su quest'isola, c'è un orti-

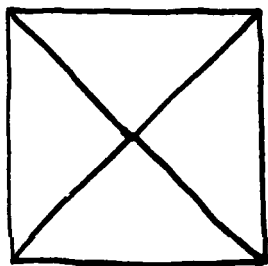
cello di rarissimi spinaci viola che, mangiati con le uova di Cricrì, curano il veleno. Tra te e l'orticello c'è un altrettanto raro esemplare di Drago dal Kimono a Strisce di Zebra, che ha 30 PUNTI DI VITA e artigli da +4 di danno. Il drago resta immobile finché non tenti il primo colpo, ma da quel momento in poi combatte eccome, visto che gli basta fare 4 o più per andare a segno. Questa specie di draghi non mostra mai Reazioni Amichevoli, ma qualche volta si può tentare di corromperli con le uova degli uccelli Cricrì. Se ne hai, gioca due dadi per sapere quante uova vuole il drago.

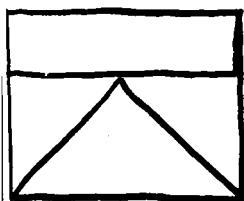
APPENDICE IV

Schemi per costruire la barca

(Paragrafo **166**)

1. Prendi un foglio di carta *quadrato* e piegalo così...

(Piegalo lungo le linee tratteggiate)

2. Ora piega i quattro angoli verso il centro.

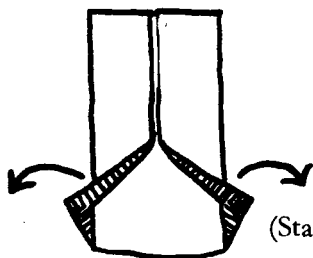
(Ecco come appare il foglio quando hai piegato tre dei quattro angoli)

(Ed ecco come appare quando li hai piegati tutti e quattro)

3. Ora piega il margine superiore e inferiore verso il centro così . . .

(margine superiore ripiegato)

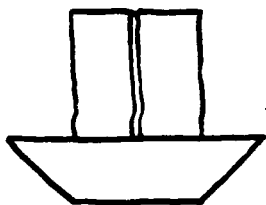
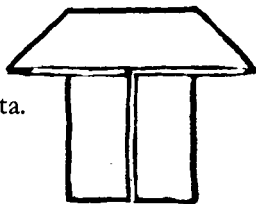
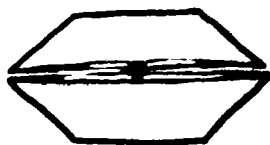
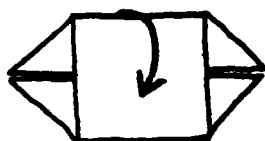
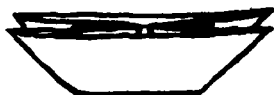
(entrambi i margini ripiegati)

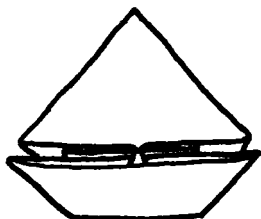
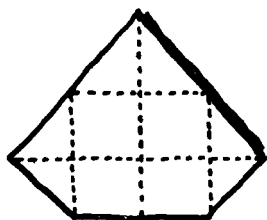
4. Gira il pezzo di carta in modo che sia messo così . . .

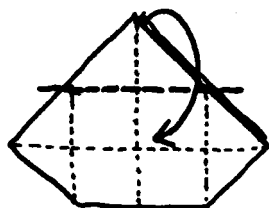
e prendi fiato perché ora le cose si fanno complicate.

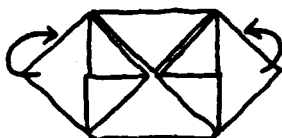
5. Allarga gli angoli inferiori e prosegui come segue

(Stacca gli angoli)

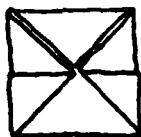
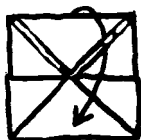
6. Ora piega il margine inferiore verso l'alto in modo che ne venga fuori questo:

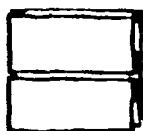
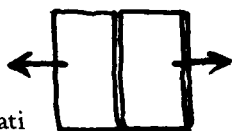
(Ma no, certo che non è questa la barca, che domande!)

7. Gira di nuovo il pezzo di carta.

8. Allarga gli angoli inferiori e piegali come nei punti 5 e 6; il tutto dovrebbe avere questo strano aspetto ...

9. Voltalo in modo da avere il retro davanti agli occhi.

... E ripiega verso il basso la parte superiore come indicato, lasciandola così ...

(No, non è ancora la tua barca, a meno che tu non voglia annegare.)

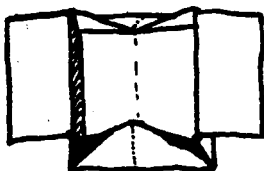
10. Qui ti voglio. Guarda dentro nel foglio piegato e tira fuori le due punte (delicatamente, si strappano facilmente).

(Ecco come appare con un angolo steso)

(Ed ecco come appare con tutti e due. Le linee tratteggiate corrispondono alle ripiegature precedenti.)

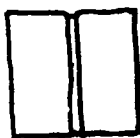
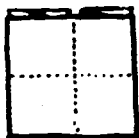
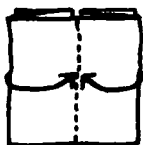
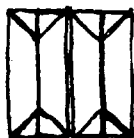
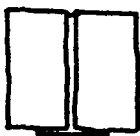
11. Ora fai così, su entrambi i lati...

E otterrai questo . . .

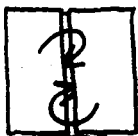
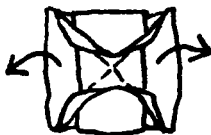
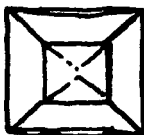
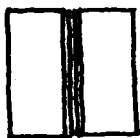
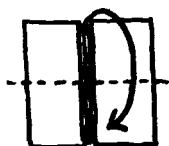
12. Ripiega le punte verso l'interno . . .

(Quelle che spuntano ancora vanno ripiegate dietro allo stesso modo)

Se continui a darti da fare otterrai questo:

13. Ora piega i margini superiori verso il basso, davanti e dietro . . .

in modo da avere questo.

14. Aprilo da dietro in modo che stia così...

Ora giralo così

15. E ti ritrovi una strana specie di scatola!

Che, vista dall'alto, appare così.

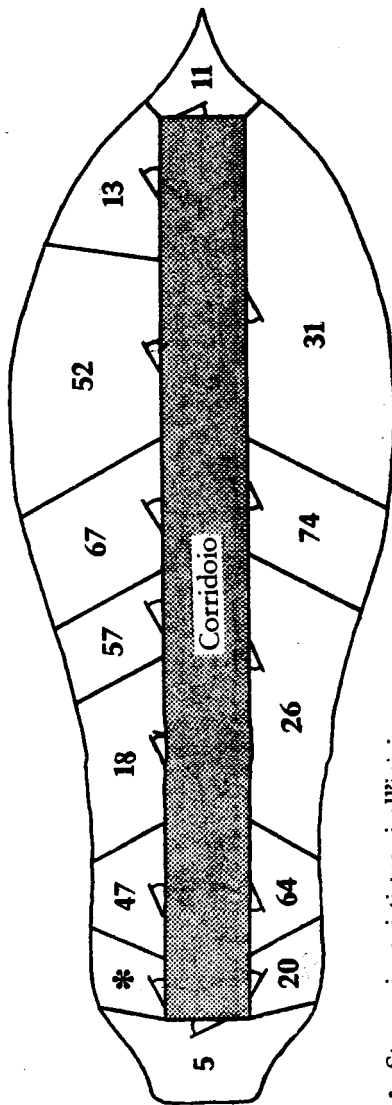
16. Ora non perder tempo con le scatole quando hai una barca da costruire, e rimettila a posto com'era al 14.

E rigirala in modo da avere davanti il retro.

17. Ripiega i due lati esterni verso il centro.

Se hai fortuna ne verrà fuori questo.

18. Voltalo di nuovo...

19. Questo è davvero difficile. Metti qui i pollici...

(Pollici qui)

E tira in fuori e indietro così.

Quando lo hai steso e appiattito dovrebbe apparire così.

20. Bene, ci siamo quasi. Giralo di nuovo.

21. Ripiega tutto il margine superiore fino a toccare quello inferiore.

Ti resterà questo:

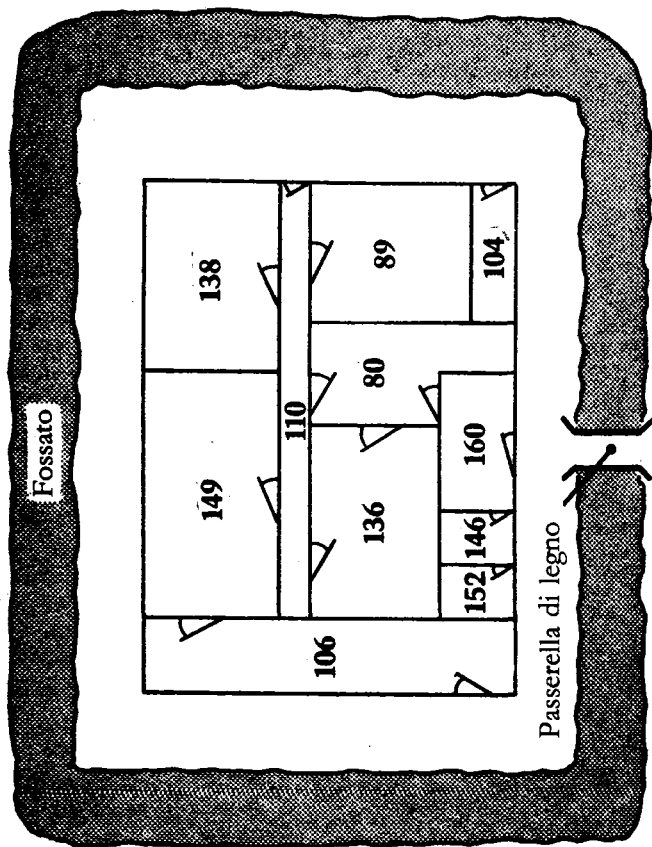
22. Giralo e tieni stretto dove indicato.

23. **Ora tira!!!**

E finalmente hai la tua barca!!
(Puoi anche metterci su due vele.)

Pianta 1

* Stanza in cui ti trovi all'inizio
Porta

Pianta 2

(Par. 160)

Carta Nautica
O
E
S
Isola del Teschio
109
Le Cinque Dita
142
Il Canto delle Fanciulle
118
Isola del Dragone
128
Isola Perduta
Isola dei Demondio
Isola del Naufragio 137

Regole di Combattimento

Per stabilire i PUNTI DI VITA iniziali

1. Gioca due dadi e fai il totale.
2. Moltiplica il risultato per 4.
3. Aggiungi i PUNTI DI VITA PERMANENTI guadagnati in altre avventure.

Per colpire un avversario

1. Lancia due dadi per te e due per il nemico: chi ha il punteggio più alto attacca per primo.
2. Se fai più di 6 lanciando di nuovo due dadi, il colpo va a segno.

Per danneggiare un avversario

1. Calcola quanti punti in più hai fatto rispetto a quelli che ti servivano per colpire.
2. Sottraili dai PUNTI DI VITA dell'avversario.

Per far perdere i sensi a un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a 5.

Per uccidere un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a zero.

I tuoi avversari usano lo stesso metodo per attaccare te, ma sei sempre tu che tiri i dadi.

Armi e Armature

1. Se usi un'arma aumentano i punti di danno all'avversario.

2. Se hai un'armatura diminuiscono i punti di danno che subisci.

Navigazione

Quando sei sulla nave, scegli una delle possibili destinazioni (paragrafi numerati) sulla Carta Nautica in fondo al libro, e poi lancia due dadi. Se fai da 5 a 12 arrivi alla meta. Se fai 2, 3 o 4 devi consultare l'*Appendice III. Navigazione per Occhi Strabici* e seguire le relative istruzioni. Se sopravvivi, torna alla Carta Nautica e vai direttamente alla destinazione scelta.

Magia

In questa avventura non si può utilizzare la magia che si usa di solito «Alla corte di Re Artù». Tuttavia troverai oggetti e formule magiche che potrai impiegare secondo le istruzioni che riceverai via via. L'incantesimo più potente è il *Rituale di Wallbanger*, la cui formula può essere letta e usata una volta sola.

Per evitare il combattimento

a) Prova se il tuo avversario avrà una **Reazione Amichevole.**

Gioca un dado *una sola volta* per il tuo avversario, poi un dado *tre volte* per te. Se il tuo punteggio è *inferiore* a quello dell'avversario, allora la sua reazione è amichevole. Procedi come se avessi vinto un combattimento.

b) Tenta con la **Corruzione.**

1. La Corruzione è possibile soltanto nei paragrafi contrassegnati da *. Il numero degli asterischi

indica l'ammontare dei Pezzi d'Oro (oppure di oggetti di valore uguale o superiore) che il tuo avversario accetterà. * = 100 Pezzi d'Oro; ** = 500 Pezzi d'Oro; *** = 1.000 Pezzi d'Oro; **** = 10.000 Pezzi d'Oro.

2. Per corrompere qualcuno, gioca due dadi. Se esce un numero da 2 a 7, il tuo tentativo di Corruzione è fallito. Se esce un numero da 8 a 12, procedi come se avessi vinto un combattimento.
3. Che il tuo tentativo abbia successo o meno, devi comunque sottrarre ciò che hai offerto dalla tua riserva d'oro.

Per recuperare i PUNTI DI VITA persi

1. *Dormire:* puoi farti una dormita in qualsiasi momento, a meno che tu non stia combattendo. Gioca un dado solo. Se esce un numero da 1 a 4, vai nel *Mondo dei sogni*. Se esce un 5 o un 6, recuperi i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.
2. Altri metodi per recuperare i PUNTI DI VITA saranno suggeriti durante l'avventura.

N.B.: I PUNTI DI VITA non possono mai superare il punteggio iniziale, tranne che usando l'ESPERIENZA.

PUNTI DI ESPERIENZA

1. Ottieni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto e per ogni indovinello risolto.

2. 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Potrai portare nelle prossime avventure 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Paragrafi già visti

In questa avventura i nemici uccisi in precedenza tornano vivi, però con solo *metà* dei PUNTI DI VITA che avevano la prima volta. Gli oggetti già presi, invece, non ci sono più (salvo che non sia indicato diversamente nel testo).

VIAGGIO NEL TERRORE

4

alla corte di re artù

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi: e il mago Merlino ti farà entrare in uno dei luoghi mitici della letteratura europea.

In questo libro il protagonista sei tu.
A Camelot, nella lontana Avalon, il potente Re Artù tiene la sua corte; e i valorosi cavalieri della Tavola Rotonda sono sempre impegnati in difficili imprese per proteggere i deboli e riparare alle ingiustizie. Questa volta il tuo compito è fermare l'invasione dei Sassoni, anche perché Artù ha perso la sua spada Excalibur . . .
Ma una misteriosa Alterazione del Tempo, dovuta (forse) al mago Merlino, ti lancia in uno scenario assolutamente inaspettato!

In questo libro il protagonista sei tu.
Prendi posto alla Tavola Rotonda!

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-110-6

70681106

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu